



Behelf Sandkastentraining

Taktische Führungsausbildung für Zugführer

Mick Biesuz

2026

BEHELF SANDKASTENTRAINING

Taktische Führungsausbildung für Zugführer

Erste Auflage, März 2026

AUTOR UND HERAUSGEBER

Mick Biesuz

Birmenstorf AG, Schweiz

github.com/MickBiesuz/Behelf-Sandkastentraining

COPYRIGHT UND LIZENZ

Copyright © 2026 Mick Biesuz

Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons

Namensnennung 4.0 International Lizenz (CC BY 4.0).

Sie dürfen das Material vervielfältigen, verbreiten, remixen
und darauf aufbauen, auch kommerziell, solange Sie angemessene
Urheber- und Rechteangaben machen.

Vollständige Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ISBN: 978-3-033-11995-6

Die in diesem Werk vertretenen Ansichten sind jene des Autors und geben nicht die offizielle
Haltung der Schweizer Armee wieder

KARTENDATEN

Topografische Karten: © Bundesamt für Landestopografie swisstopo

Verwendet unter offenen Verwaltungsdaten (OGD)

ZITIEREMPFEHLUNG

Biesuz, M. (2026). Behelf Sandkastentraining: Taktische Führungsausbildung für Zugführer.
Birmenstorf AG: Selbstverlag.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Grundlagen des Sandkastentraining	5
2.1. Konstruktion des Sandkastens	5
2.2. Regelwerk	11
2.3. Grundsätze der Auswertung	15
2.4. Auswertungsleitfaden	16
3. Szenarien	18
3.1. Szenario 1 – Nehmen und Halten eines Zwischenziels	19
3.2. Szenario 2 – Recht, Moral oder Auftrag?	31
3.3. Szenario 3 – Kameraden oder Auftrag?	45
3.4. Szenario 4 – Fremde Verbündete?	58
3.5. Szenario 5 – ARTUS	78
3.6. Szenario 6 – Führungsausfall: Wer übernimmt?	91
3.7. Szenario 7 – Logistik unter Beobachtung	106
3.8. Szenario 8 – Befehle aus der Glaskugel	120
4. Erstellen von Szenarien	133
4.1. Die Szenarioeinführung	133
4.2. Das Gelände	135
4.3. Die Befehlsausgaben	136
4.4. Die Mittelkärtchen	137
5. Abschluss und Ausblick	140
6. Anhang	141
6.1. Kurzanleitung Ablauf Sandkastentraining	141

1. Einleitung

Die Sandkastenausbildung ist ein bewährtes und wirkungsvolles Instrument zur Förderung taktischer Führungskompetenz. Sie erlaubt es, komplexe Lagen sichtbar zu machen, Alternativen abzuwägen und das Zusammenspiel von Kräften, Raum und Zeit realitätsnah darzustellen. Gerade im Rahmen der Kaderausbildung hat sie sich als wertvoller Baustein etabliert, um das taktische Denken in der Ausbildung zu schärfen.

Diese Publikation knüpft an diese bewährte Methode an und erweitert sie gezielt für den Ausbildungsdienst. Sie stellt ein praxistaugliches Format bereit, mit dem Zugführer ihre taktischen Fähigkeiten vertiefen, Verantwortung unter Druck übernehmen und eigene Entscheide in einem geschützten Rahmen reflektieren können. Dabei stehen nicht nur Auftrag und Gefecht im Zentrum, sondern auch die Dimensionen Friktion, Ungewissheit und ethische Verantwortung.

Im Vordergrund steht das Ziel, junge Führungskräfte in ihrer Rolle zu stärken – durch spannende, realitätsnahe Szenarien, klare Lernziele und den gezielten Einsatz didaktischer Mittel, welche das eigenständige Denken und Entscheiden fördern.

Die vorliegende Arbeit bietet eine Sammlung von realitätsnahen, herausfordernden Sandkastenszenarien, die bewusst auf Friktion, Dilemmas und Konsequenzen setzen. Der Zugführer soll gezwungen werden, unter Unsicherheit und mit begrenzten Mitteln verantwortungsvolle Entscheidungen zu treffen, in dem Wissen, dass jeder Entscheid Einfluss auf das simulierte Schicksal seiner unterstellten Soldaten nimmt.

Im Kontrast zur klassischen Sandkastenausbildung stellen sich die Zugführer nicht gegen die Übungsleitung unter Beweis, sondern gegen ihre Kameraden. Gefördert wird das «outside-the-box»-Denken, die List und das Antizipieren. Durch den Einsatz verschiedenster Elemente führen Offiziere aller Beretfarben im Sandkastentraining oftmals einen Zug, welcher nicht mit den ihnen bekannten Mitteln ausgestattet ist. Dies führt neben einem besseren Verständnis des Gesamtrahmens zur Fähigkeit einen Gegner, unter Beurteilung seiner Mittel, ins Gelände zu legen und eigene Schritte entsprechend anzupassen. Weiter werden Themen, wie das Kriegsvölkerrecht, greifbarer, wenn man selbst mit diesen Dilemmas konfrontiert wird.

Die Szenarien fordern nicht nur taktisches Verständnis, sondern auch Führungspersönlichkeit, Mut zur Entscheidung und die Fähigkeit, mit der Last möglicher Verluste umzugehen. Die Sandkastenausbildung wird so zu einem Ort, an dem sich der Offizier in seiner ureigensten Verantwortung üben kann: In der Führung im Einsatz.

2. Grundlagen des Sandkastentraining

2.1. Konstruktion des Sandkastens

01. Allgemeines

Der Sandkasten dient der realitätsnahen Darstellung eines begrenzten Raumes. Im Massstab 1:1000 (1 cm = 10 m) ermöglicht er eine präzise Abbildung von Bewegungen, Deckungen und Waffenwirkungen auf Zugsebene. Die folgende Bauanleitung beschreibt eine pragmatische Konstruktion auf Basis von Euro-Paletten, welche in jeder Dienstleistung zur Verfügung stehen sollten. Diese Lösung ist kostengünstig, mobil und modular einsetzbar. Weiter werden die Bestandteile nicht beschädigt und können nach Ende der Dienstleistung wieder für den Rückschub anderen Materials verwendet werden.



02. Materialliste

Komponente	Anzahl
Euro-Paletten	8
Palettenrahmen	3
Palettendeckel	10
Spanngurte	2 kurz 1 lang
Kunststoffplane (z. B. Baufolie)	1 Rolle
Sand	ca. 125kg
Werkzeug	Tacker



03. Bauanleitung

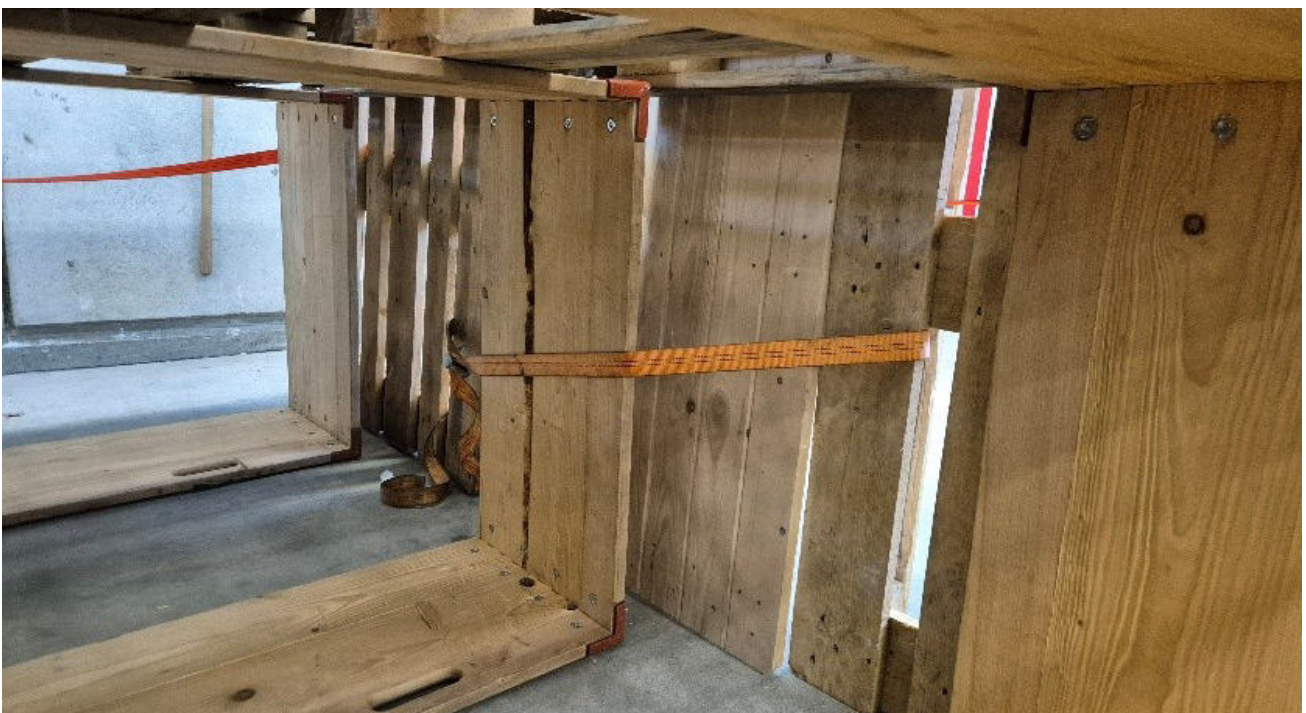
Schritt 1: Vorbereitung der Grundfläche

- ★ Drei Palettenrahmen, mit der langen Seite unten, stehend platzieren und mit vier Paletten bestücken.



Schritt 2: Vorbereitung des Rahmens

- ★ Die beiden kurzen Spanngurte jeweils durch den mittleren Palettenrahmen führen, um damit später die mittleren Palettendeckel zu fixieren



- ★ Vier Paletten stehend, mit der kurzen Seite unten, in den Ecken platzieren und die Lücken zwischen den Paletten mit Palettendeckel schliessen.



- ★ Den langen Spannungsgurt auf der Höhe der horizontalen Paletten platzieren und leicht anziehen.



Schritt 3: Vorbereitung der Sandfläche

- ★ Vier Palettendeckel auf der Grundfläche platzieren und den langen Spanngurt festzurren.



- ★ Die Folie zuschneiden und mit dem Tacker am Rand und auf der Fläche befestigen.



- ★ Die schwarze Folie mit Sand bedecken.



04. Optionale Ergänzungen

- ★ Montage eines sichtbaren Massstabs an den Seitenkanten (z. B. Raster, Linienmarkierungen).
- ★ Eckklammern oder Holzrahmenverstärkungen, um die Stabilität zu erhöhen.
- ★ Bereitstellen von Farbspraydosen, um der visuellen Gestaltung des Geländes zu dienen. Alternativ kann hierfür Kreide verwendet werden, welche, durch ein Sieb geraffelt, das Gelände in Staubform färbt.
- ★ Bereitstellen von Bewässerungsmaterial (z. B. kleine Giesskanne, Sprühbehälter) und Sägemehl um das Bilden der Reliefs zu vereinfachen. Durch das Beimischen des Sägemehls bleibt der Sand länger feucht und somit das erstellte Gelände länger bestehen.
- ★ Bereitstellen eines Beamers, um die Vorbereitung des Geländemodells zu vereinfachen.
- ★ Bereitstellen von abgemessenen Schnurstücken und sechsseitigen Würfeln, um die Wirkung einzustufen.

05. Gestaltung des Raumes

Je nach Szenario empfehlen sich folgende Hilfsmittel:

- ★ 51.007.03 Grundregeln des Kriegsvölkerrechts (KVR)
- ★ 51.007.04 Rechtliche Grundlagen für das Verhalten im Einsatz

2.2. Regelwerk

Zielsetzung

Das Sandkastentraining erzwingt Entscheidungen auf Zugsebene und dient der Ausbildung von Zugführern. Es soll mit minimalem Regelaufwand eine maximal realistische Wirkung erzielen. Das System soll nicht als Brettspiel, sondern als taktische Führungssimulation verstanden werden. Die folgenden Grundregeln sollen die Durchführung erleichtern.

Spielfläche & Massstab

Das Sandkastentraining erfolgt in dem bereits vorgestellten Sandkasten mit den Massen 1.60 m x 2.40 m. Das Gelände wird in einem für die Waffengattung und das Szenario zweckdienlichem Massstab dargestellt. Als gute Grundlage empfiehlt sich der Massstab 1:1000, welcher die Grundlage für die Mittelkärtchen dieses Behelfs bildet.

Führung & Befehlsgebung

Zu Beginn einer Übungssequenz werden die beübten Zugführer durch den Einheitskommandant / die Übungsleitung taktisch befohlen. Es wird bewusst nicht zwischen ROT und BLAU unterschieden. Beide Zugführer fassen innert einer vorgegebenen Zeitlimite einen Entschluss und leiten daraus ihre Befehlsausgabe ab. Nach Ablauf des Zeitfensters befehlen die Zugführer ihre Gefechtsordonnanz (z.B. mittels eines Fünf-Punkte-Befehls oder eines OAA). Daraufhin bezieht der Zugführer abseits des Sandkastens (optimalerweise in seinem Führungsfahrzeug) Position und nimmt seine Produkte der Führung zur Hand. Die Gefechtsordonnanz (oder der Zugführer Stellvertreter) stellt sich am Sandkasten bereit und wird ab Beginn die Fahrzeuge entsprechend der erhaltenen Befehlsausgabe bewegen. Die Kommunikation zwischen dem Zugführer und der Gefechtsordonnanz findet von da an nur noch über Funk statt.



Aufstellung am Sandkasten

Der Zugführer befindet sich im Sandkasten in seinem Führungsfahrzeug. Wenn das Führungsfahrzeug zerstört wird, kann der Zugführer nicht mehr in das Szenario eingreifen und die Gefechtsordnung ist auf sich, beziehungsweise den letzten erhaltenen Befehl, gestellt.

Um die Sicht des Zugführers im Gelände darzustellen, kann anstelle des Führungsfahrzeugs ein Mobiltelefon in den Sandkasten gestellt werden, welches per Videotelefon mit dem Zugführer verbunden ist.

Rundenstruktur & Bewegung

Das Sandkastentraining ist rundenbasiert. Eine Runde besteht aus zwei Phasen; einer Bewegungs- und einer Kampfphase. In der Bewegungsphase können beide Kontrahenten gleichzeitig ihre Mittel bewegen. Die Distanzen, welche in einer Runde überquert werden können, sind auf den Kärtchen der Mittel festgelegt. Grundsätzlich gibt es hierfür keine fixe Zeitdauer, allerdings sollen die Kontrahenten ungefähr gleichzeitig die Bewegungen einstellen. Hierfür gilt, dass nachdem eine Partei ihre Verschiebungen abgeschlossen hat, der anderen Partei noch 15 Sekunden zur Beendigung des Manövers bleiben. Wenn die Bewegungsphase beendet ist, wird mit der Kampfphase das Gefecht dargestellt. Hierbei gilt, dass die Partei, welche zuerst ihre Bewegungsphase abgeschlossen hat, zuerst schießen kann. Daraufhin wechseln sich die Kontrahenten ab, wobei nach jeder Feuereröffnung eines Teams mit einem Fahrzeug der Wechsel stattfindet.

Waffenwirkungssystem

Welches Ziel mit welchem Mittel bekämpft werden soll, wird von der Gefechtsordnung am Sandkasten kommuniziert. Grundsätzlich wird bei jedem Schuss die Möglichkeit, den Gegner zu treffen, zuerst mit einer Schnur mit der Länge der Wirkungsdistanz gemessen. Hierbei ist auch zu überprüfen, ob das Schussfeld frei ist. Diese, wie auch die folgenden Wirkungskontrollen, wird von den am Tisch anwesenden Personen durchgeführt.

Um die Wirkung der verwendeten Waffe im Ziel zu beurteilen, greift folgendes System: Jedes Fahrzeug verfügt über eine oder mehrere Waffen mit einem definierten Kampfwert. Ebenso hat jedes Fahrzeug einen eigenen Panzerungswert, der dessen Schutzwirkung abbildet. Diese Werte befinden sich auf dem Mittelkärtchen. Eine zielführende Bekämpfung eines Ziels ist nur möglich, wenn der Kampfwert grösser oder gleich dem Panzerungswert ist. Um zu bestimmen, ob eine Waffe ein Ziel wirkungsvoll treffen kann, wird ein Wurf mit einem sechsseitigen Würfel durchgeführt; ein Treffer liegt bei einer gewürfelten 4, 5 oder 6 vor. Wenn sich das anvisierte Fahrzeug in Deckung befindet muss entweder eine 5 oder 6 für einen Treffer gewürfelt werden.

Nach einem erfolgreichen Treffer wird ein zweiter Wurf zur Bestimmung des Trefferbilds ausgeführt. Die Schadensstufen sind wie folgt gegliedert: Bei einer gewürfelten 1 oder 2 erleidet das Ziel einen sogenannten Mobility Kill – das Fahrzeug ist fahrunfähig, kann jedoch weiter schießen. Bei 3 oder 4 liegt ein Firepower Kill vor – das Fahrzeug kann sich noch bewegen, jedoch nicht mehr kämpfen. Bei 5 oder 6 wird das Ziel vollständig zerstört. Unbewaffnete Fahrzeuge werden bei einer gewürfelten 3–6 vollständig zerstört.

Da Waffen mit einem höheren Kaliber tendenziell eine weitaus vernichtendere Wirkung auf ihre Ziele haben, greift ein Modifikator bei der Bestimmung des Trefferbilds. Die Differenz zwischen Kampfwert und Panzerungswert wird hierbei (bis zu einem Maximum von +2) zum gewürfelten Schadenswert addiert.

Gewisse Elemente, wie beispielsweise die abgesessenen Panzergrenadiere, sind neben dem Sturmgewehr 90 zusätzlich mit Panzerabwehrwaffen ausgerüstet. Pro Gruppe können diese während einem Szenario zwei Mal eingesetzt werden.

Gelände

Das Gelände ist möglichst massstabsgetreu im Sandkasten darzustellen. Grundsätzlich können die Geländetypen mit den auf den Mittelkärtchen angegebenen Distanzen befahren werden. Ausnahmen bilden hierbei die Radfahrzeuge: Auf Strassen oder Feldwegen wird die angegebene Distanz um den Faktor 1.5 verlängert. Bei anspruchsvollem Gelände (Wald, besonders unebenes Gelände, Bäche etc.) wird die Reichweite der Radfahrzeuge halbiert. Gänzlich unpassierbares Gelände unterscheidet sich von Szenario zu Szenario und liegt im Ermessen des Übungsleiters. Wichtig ist, dass «unmögliche» Aktionen nicht vor der Ausführung durch die Übungsleitung gestoppt, sondern durch den Verlust des betroffenen Mittels sanktioniert werden. Wenn eine beübte Person mit einem Pz 87 eine Holzbrücke passieren möchte, kann sie das. Zumindest bis die Brücke, inklusive Panzer, durch den Übungsleiter zum Einsturz gebracht wird.

Sperren & Geniemittel

Das Einbringen von Sperren wie Minen, Panzersperren oder anderen genietechnischen Hindernissen erfolgt grundsätzlich durch die Übungsleitung. Diese kann solche Elemente in das Szenario integrieren, um realistische Friktionselemente oder Handlungszwang zu erzeugen. Zugführer, welche im Sandkasten einen Sperrverband führen, können im Rahmen ihres Auftrags und der in der Szenarioeinführung geschilderten Sperrmittel das Gelände genietechnisch vorbereiten. Die Darstellung im Sandkasten variiert entsprechend des verwendeten Mittels. Ausgewählte Beispiele sind Zahnstocher (Bäume) oder Stecknadelköpfe (Minen).

Moral der Truppe

Grundsätzlich wird die Moral der Truppe nicht abgebildet. Die Übungsleitung kann vereinzelt in den Durchgang eingreifen, um beispielsweise Mittel, welche sich unter Dauerfeuer befinden zum Rückzug zu bewegen. In späteren Szenarien können Thematiken wie Feigheit vor dem Feind, Befehlsverweigerung oder Eigeninitiative einer Gruppe durch Einflussnahme der Übungsleitung im Sandkasten dargestellt werden.

Mittelkärtchen

Die erwähnten Mittelkärtchen werden folgend an einem Beispiel erklärt

Pz 87 Leo WE



	Einsatzdistanz (Verschiebungen)
	Wirkungsdistanz (Waffensysteme)
	Kampfwert
	Rüstungswert

	25cm (250m)		6
	250cm (2500m)		5

Pz Gren (Abgesessen)



	12cm (120m)		RGW+NLAW: 5 Stgw 90: 2
	RGW+NLAW: 40 cm (400m) Stgw 90: 30 cm (300m)		1

2.3. Grundsätze der Auswertung

Am Ende des Szenarios findet eine Auswertung statt, bei welchem die Leistung und das Gelernte der Teilnehmenden besprochen wird. Es ist sinnvoll, dass sich die Zugführer vorgängig reflektierend mit ihren Gefechtsordonnanzen kurzschliessen.

Die Beurteilung der Leistung des Zugführers erfolgt nicht anhand eines klassischen Spielsiegmodells, sondern basiert auf der Auftragserfüllung im taktischen Rahmen. Ziel ist es, dass der Zugführer seine Aufgabe im Rahmen der taktischen Lage zweckmässig, führungstechnisch korrekt und mit verhältnismässigem Mitteleinsatz umsetzt. Dabei stehen nicht nur die Zielerreichung im Vordergrund, sondern auch die Klarheit der Absicht, die Anpassungsfähigkeit bei Friktionen sowie die Führungsqualität im Funkkontakt mit der Gefechtsordonnanz. Da der Lerneffekt vor allem in der retrospektiven Besprechung erfolgt, sollte der Auswertung genügend Zeit zugesprochen werden. Die folgende Struktur benötigt etwa 30 Minuten.

Ablauf der Auswertung

1. Phase: Selbstreflexion (5 Min.)

Der Zugführer spricht sich mit seiner Gefechtsordonnanz ab und diskutiert den Szenarioablauf. Die Klarheit, beziehungsweise das Verständnis der Befehlsgebung und der Meldefluss können hier diskutiert werden.

2. Phase: Taktische Rekonstruktion (5 Min.)

Alle Akteure finden sich am Sandkasten ein. Die beiden Gefechtsordonnanzen bewegen, durch die Übungsleitung angeleitet, ihre Mittel im Sandkasten und rekonstruieren so den Szenarioverlauf. Die Zugführer vergleichen den Aktionsverlauf mit ihren Führungsdokumenten, identifizieren Diskrepanzen und notieren Schwächen in ihren Befehlsausgaben und verpasste Chancen während der Führung im Einsatz.

3. Phase: Strukturierte Diskussion (15 Min.)

In dieser Phase wird das Gefecht systematisch analysiert. Die Übungsleitung verwendet den Auswertungsleitfaden (siehe S. 16) als Struktur, um alle relevanten Führungsaspekte zu beleuchten. Durch das Durchspielen von alternativen Handlungsmöglichkeiten wird der Lernprozess visuell gefördert. Am Diskussionsende fasst die Übungsleitung die analysierten Punkte zusammen.

4. Phase: Lessons Learned (5 Min.)

Jeder Zugführer nimmt sich die Zeit um die persönlichen «Lessons Learned» in wenigen Sätzen zu formulieren und präsentiert diese am Sandkasten. Diese schriftlich festgehaltenen Learnings werden zu Beginn des nächsten Szenarios wieder vorgetragen.

2.4. Auswertungsleitfaden

01. Auftragsverständnis klären

- ★ War die Absicht der vorgesetzten Stufe klar?
 - ★ Was wollte Ihr Kommandant erreichen?
 - ★ Wie haben Sie sich in den Gesamtauftrag eingefügt?
- ★ Wurde der eigene Auftrag richtig verstanden?
 - ★ Beschreiben Sie ihren Auftrag in einem Satz.

02. Beurteilung der Lage durchgehen

- ★ Wurde das Gelände korrekt beurteilt?
 - ★ Welche Geländevorteile haben Sie genutzt?
 - ★ Welche Gefahren im Gelände haben Sie erkannt?
 - ★ Was haben Sie übersehen? (Im Sandkasten zeigen)
- ★ Wurden Deckung und Sichtlinien berücksichtigt?
 - ★ Wo waren Sie verwundbar?
 - ★ Wo hatten Sie den Überblick?
- ★ Wurden die gegnerischen Möglichkeiten realistisch eingeschätzt?
 - ★ Welche gegnerischen Handlungen haben Sie erwartet?
 - ★ Was hat Sie überrascht?

03. Entschlussfassung hinterfragen

- ★ War der Entschluss der Lage angemessen?
 - ★ Warum haben Sie sich für diese Vorgehensweise entschieden?
- ★ Wurden Alternativen geprüft?
 - ★ Welche anderen Varianten hatten Sie?
 - ★ Warum haben Sie diese verworfen? (Alternativen im Sandkasten zeigen)
- ★ Wurden Risiken bewusst eingegangen oder ignoriert?

04. Befehlsausgabe evaluieren

- ★ War Ihre Absicht für die Gefechtsordnung klar?
- ★ Konnten Sie Ihre Gruppen präzise führen?
- ★ Was hätten Sie klarer formulieren können?

05. Führung im Einsatz analysieren

- ★ Haben Sie die Lage fortlaufend beurteilt?
- ★ Wann hatten Sie die Initiative und wann hat der Gegner Sie gezwungen?
- ★ Konnten Sie unter Druck die Kontrolle behalten?
- ★ War Ihre Funksprache verständlich?

06. Szenarienspezifische Aspekte

- ★ Gemäss Szenario

Führungsprinzipien der strukturierten Diskussion

Fragen stellen, nicht dozieren	Zugführer selbst Lösungen finden lassen	Sandkasten zur Veranschaulichung nutzen	Alternativen durchspielen
--------------------------------	---	---	---------------------------

3. Szenarien

Folgend werden die Szenarien für das taktische Training aufgezeigt. Die Reihenfolge soll der Didaktik dienen. Um von einer klaren Einteilung der Rollen in «BLAU» und «ROT» abzusehen, werden folgend die beiden Parteien als «ARES» und «DUKE» bezeichnet. Die Befehlsausgaben werden am Seitenkopf für die jeweilige Partei deklariert. Die Einheitskommandanten sind Hauptmann Odysseus beziehungsweise Hauptmann Wellington und der eigene Truppenkörper wird in den Befehlsausgaben als «ZEUS» und «KING» bezeichnet. Vereinzelt wird der Grosse Verband erwähnt, welcher als «OLYMP» beziehungsweise «EMPIRE» angegeben ist.

Zu Beginn des Szenario-Unterkapitels werden die Lernziele, das zu trainierende Verhalten sowie Hinweise für die Übungsleitung dargelegt. Für das zweite bis zum achten Szenario stehen zusätzlich Auswertungshilfen für die strukturierte Diskussion zur Verfügung. Es folgt die Abbildung des im Sandkasten darzustellenden Kartenausschnitts. Dann folgen die Befehlsausgaben jeweils für «ARES» und für «DUKE». Vor dem klassischen Fünf-Punkte-Befehl wird die allgemeine Lage, unter anderem auch, wie es zur Ausgangslage gekommen ist, kurz präsentiert. Neben den Befehlsausgaben sind rollenspezifische Lagekarten vorgegeben, welche den Beübten abgegeben werden können.

Den Abschluss eines Szenarios bildet die Darstellung der zur Verfügung stehender Mittel und deren Werte (Mittelkärtchen).

3.1. Szenario 1 – Nehmen und Halten eines Zwischenziels

Lernziele

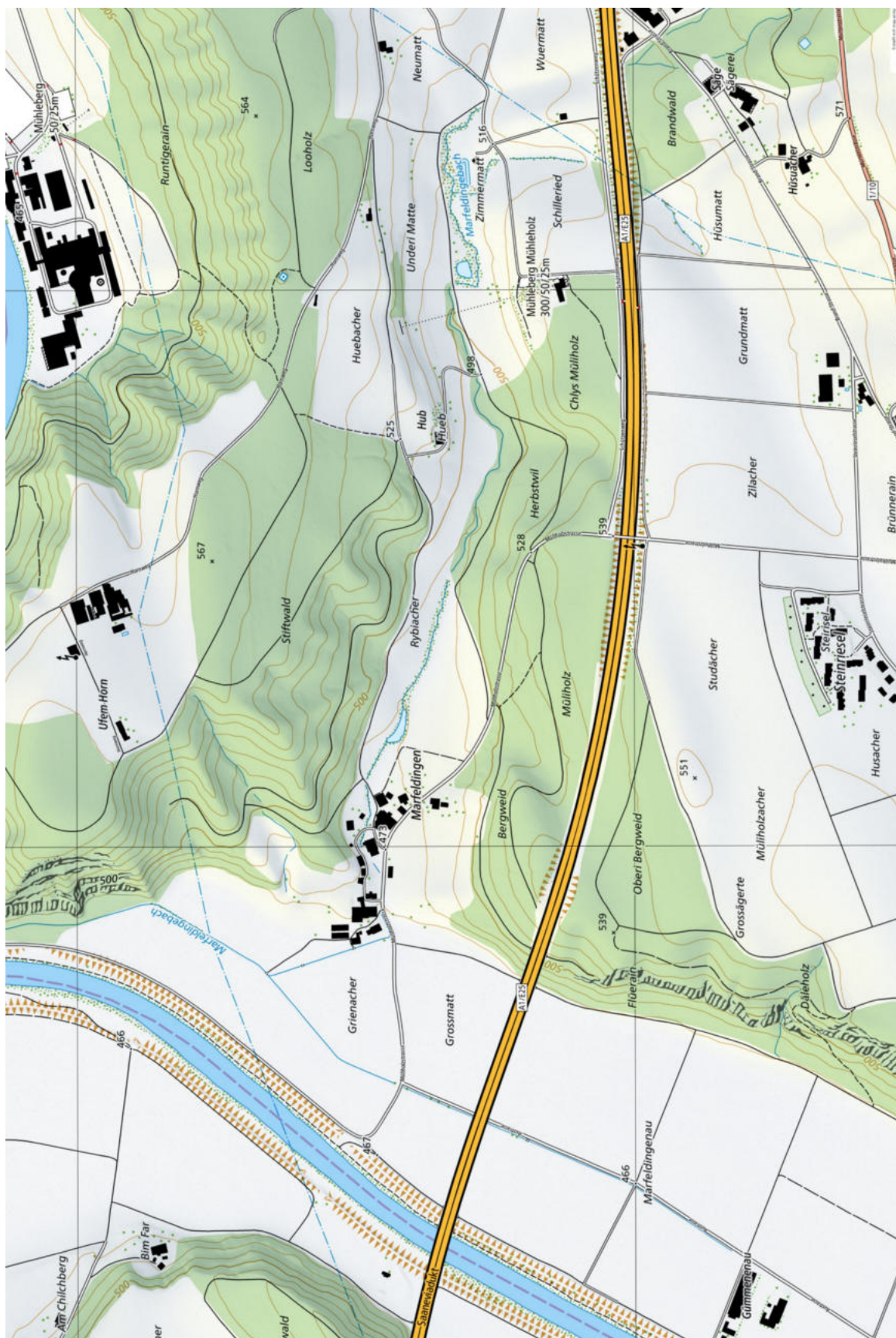
- ★ Der Zugführer kann das Nehmen eines Zwischenziels befehlen und am Funk führen.
- ★ Der Zugführer kann Geländevorteile erkennen und zum eigenen Vorteil nutzen.
- ★ Der Zugführer kann seine Absicht klar formulieren und seine Mittel zweckmässig einsetzen.

Trainiertes Verhalten

- ★ Führung im Angriff auf ein taktisches Zwischenziel
- ★ Erkennen und Nutzen von Deckung und Geländevorteilen
- ★ Koordination zwischen Schützenpanzer und abgesessenen Gruppen

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ Beide Parteien (ARES und DUKE) starten mit einem identischen Panzergrenadierzug (4× Schützenpanzer 2000 mit Besatzung)
- ★ Symmetrischer Anmarsch: ARES beginnt in Gümmenenau, DUKE bei Ufem Horn
- ★ Es erfolgt keine Differenzierung zwischen Angriff und Verteidigung. Beide Parteien erhalten denselben Befehl („Nehmen und Halten von Marfeldingen“)
- ★ Grundsätzlich keine Friktionselemente (Sperrren, Artillerie, Feindkontakt ausserhalb der Gegnerpartei). Als Ausnahme kann das Sprengen von Autobahnbrücken betrachtet werden, welches einzig zur Ablenkung von geübteren Zugführern eingesetzt werden kann.
- ★ Hauptfokus: Lagebeurteilung, Befehlsausgaben im Funkverkehr, dynamisches Führen im Angriff
- ★ Bewertungsaspekte: Klarheit der Absicht, Zweckmässigkeit der Mittelverwendung, Anpassungsfähigkeit bei Feindkontakt.



Kdt Pz Gren Kp

ARES

KP, 05.05.2025

"TENERE"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 5026

Orientierung***Allgemeine Lage***

Der Gegner stellt sich mit einem Mech Bat im Raum OBERRUNTIGEN-SALVISBERG zum Überqueren der AARE bereit. Vor einer Stunde hat eine gegnerische Pz Gren Kp den Fluss überquert und beim KKW MÜHLEBERG Stellung bezogen. Eigene Aufklärung hat den Gegner mit zwei Pz Gren Z im Rm der Brücke identifiziert.

Das Gros des Mech Bat «ZEUS» befindet sich im Rm ALLENLÜFTEN-BUCH und bereitet sich für einen Gegenstoss vor. Die Kp Odysseus befindet sich vorgeschoben im Rm STEINRIESEL und hält sich bereit für den Stellungsbezug.

Bedrohung**Der Gegner kann**

- ★ Mit einem Pz Gren Z von UFEM HORN über HUB ins gegnerische Zwischenziel MARFELDINGEN stossen, um günstige Bedingungen für den Stoss des gegnerischen Mech Bat zu schaffen.
- ★ Mit einer verminderten Pz Gren Kp über MÜHLEBERG MÜHLEHOLZ an den nördlichen Rand der Autobahn stossen und die Autobahnbrücke bei Pt. 539 sperren.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einer Pz Gren Kp den Rm BUTTENRIED nehmen und günstige Bedingungen für den Durchstoss des Mech Bat schaffen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**ARES**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Anhand von Sabotageangriffen alle Achsen, insbesondere die Autobahnbrücken, beschädigen oder zerstören.

Erhaltener Auftrag

Hält das Tal von MARFELDINGEN bis BUTTENRIED bis zum Eintreffen des Mech Bat ZEUS.

Nachbartruppen und Partner

O	Pz Kp 1	Hält sich im Rm SÄGE zum Stoss auf BUTTENRIED bereit
S	Pz Kp 2, Pz Gren Kp 2	Halten sich bereit situativ die Kp Odysseus oder die Pz Kp 1 bei Feindkontakt zu unterstützen

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Gren Z über GUMMENENAU nach MARFELDINGEN stossen und den Raum nehmen, um dem gegnerischen Spitzenzug das Vorbereiten des Hauptstosses zu verunmöglichen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit dem Rest der Kp die Autobahnbrücke Pt. 539 nehmen und offenhalten, um das Einfliessen der Pz Kp 2 und der Pz Gren Kp 2 in das Tal sicherzustellen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; bei Feindkontakt im Rm MARFELDINGEN den Pz Gren Z mit einem Pz Z unterstützen, um das gegnerische Passieren der passage obligé zu verhindern.
 - ★ in 2. Prio; auf Befehl nach BUTTENRIED zu stossen, um die Pz Kp 1 bei ihrem Stoss zu unterstützen.

Aufträge**ARES**

Zug ARES	★ Nimmt und hält MARFELDINGEN ★ Hält sich bereit nach BUTTENRIED zu stossen
Zug POSEIDON, HERMES, DEMETER	★ Nimmt auf Befehl die Autobahnbrücke und hält sich für Folgeaufträge bereit

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Bei einem verfrühten Stoss der gegnerischen Hauptverbände ist die Autobahnbrücke bei Pt. 539 auf Befehl des Bataillons durch den Z DEMETER zu zerstören.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BG0

Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z HERMES

Pz Gren Kp

Hptm Odysseus

Kommandant

Verfügbare Mittel (jeweils 4x)

ARES

Pz Gren (Abgesessen)



12cm (120m)

RGW+NLAW: 5
Stgw 90: 2Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW+NLAW: 40 cm (400m)

1

SCHÜTZENPANZER 2000



28cm (280m)



4



100cm (1 km)



4

Kdt Pz Gren Kp

DUKE

KP, 05.05.2025

"INVADERE"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 5026

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner bereitet sich mit einem Mech Bat im Rm ALLENLÜFTEN-BUCH für einen Stoss an die AARE vor. Vor einer Stunde hat eine Pz Gren Kp einen vorgeschobenen Standort im Rm STEINRIESEL bezogen.
- ★ Das Gros des Mech Bat KING stellt sich im Raum OBERRUNTIGEN-SALVISBERG zum Überqueren der AARE bereit. Die Kp Wellington hat die AARE bereits überquert und im Rm KKW MÜHLEBERG Stellung bezogen.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Pz Gren Z von GÜMMENENAU in das Zwischenziel MARFELDINGEN stossen, um den Stoss des Mech Bat KING zu stören.
- ★ Mit einer Pz Kp über SÄGE nach BUTTENRIED und durch das Zerstören der Staumauer das Überqueren der AARE verhindern.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einer verminderten Pz Gren Kp die Autobahnbrücke beim Pt. 539 nehmen und für den Stoss der gegnerischen Verbände offenhalten.

Der Gegner kann in allen Fällen:**DUKE**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Anhand von Sabotageangriffen alle Achsen, insbesondere die Autobahnbrücken, beschädigen oder zerstören.

Erhaltener Auftrag

Bereitet das Tal von MARFELDINGEN bis BUTTENRIED für den Stoss des Mech Bat KING vor.

Nachbartruppen und Partner

O	Pz Kp 1	Hält sich im Rm Wickacker zum Stoss auf BUTTENRIED bereit
S	Pz Kp 2, Pz Gren Kp 2	Halten sich bereit auf Befehl über BUTTENRIED und MARFELDINGEN nach GÜMMENEN zu stossen

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Gren Z über UFEM HORN nach MARFELDINGEN stossen und den Raum nehmen, um gute Voraussetzungen für den Stoss der eigenen Verbände zu schaffen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit jeweils einem Pz Gren Z die Ein- und Austritte der Brücke zwischen den Pt. 482 und 487 sichern, um das Übersetzen des Bat sicherzustellen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; die Pz Kp 1 beim Stoss nach BUTTENRIED zu unterstützen, um dem Gegner das Nehmen des Geländeteils zu verunmöglichen.
 - ★ in 2. Prio; die Autobahnbrücke bei Pt. 539 zu zerstören, um den gegnerischen Hauptverbänden das Einfließen in den Raum zu erschweren.

Aufträge**DUKE**

Zug DUKE	★ Nimmt und hält MARFELDINGEN ★ Hält sich bereit die Autobahnbrücke bei Pt. 539 zu zerstören.
Zug BARON, EARL, VISCOUNT	★ Hält sich bereit die Achsen für das Mech Bat KING offenzuhalten.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Bei einem verfrühten Stoss der gegnerischen Hauptverbände ist auf Befehl des Bat die Staumauer des KKW MÜHLEBERG durch den Z BARON zu zerstören.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

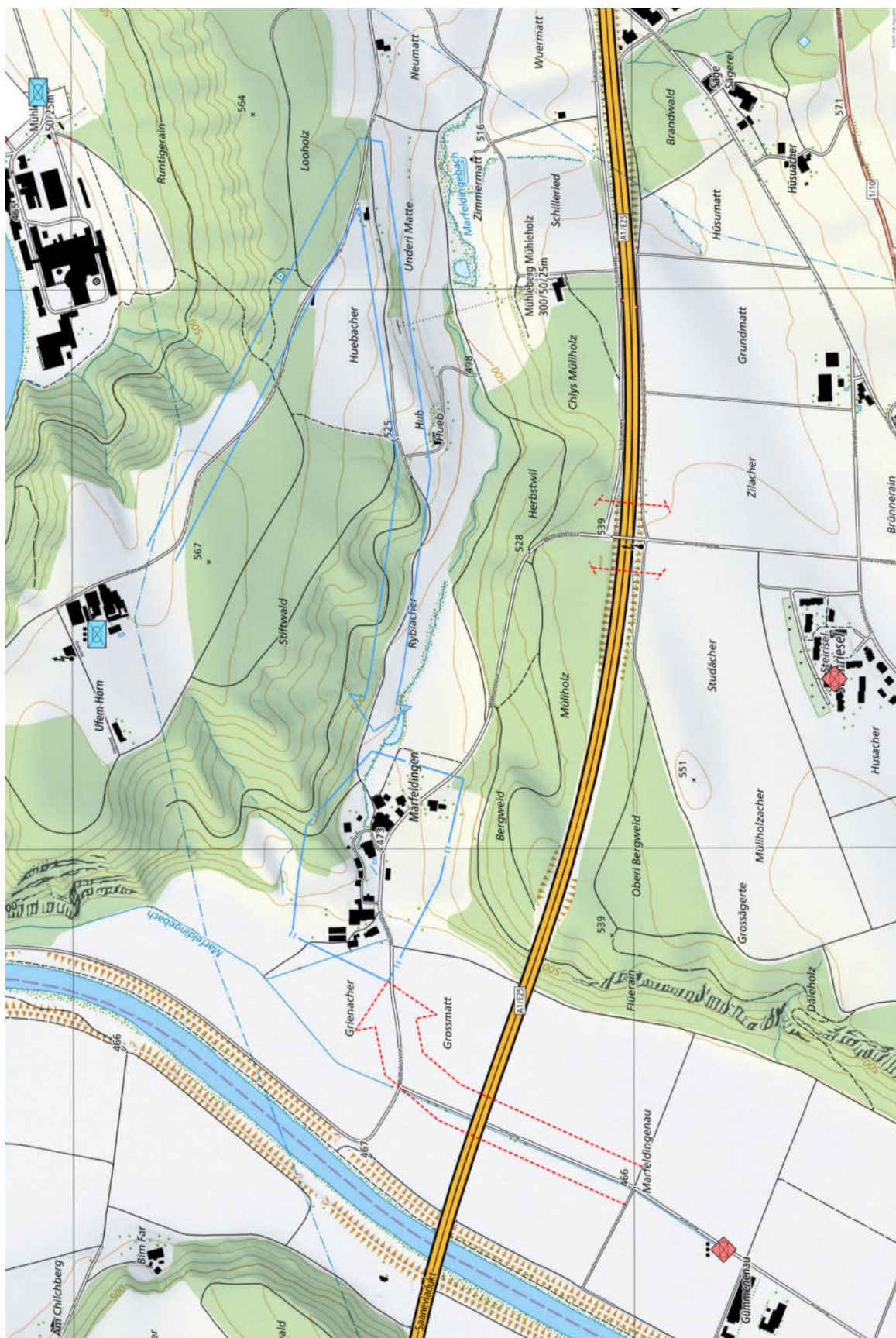
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z BARON

Pz Gren Kp

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel (jeweils 4x)

DUKE

Pz Gren (Abgesessen)



12cm (120m)

RGW+NLAW: 5
Stgw 90: 2Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW+NLAW: 40 cm (400m)

1

SCHÜTZENPANZER 2000



28cm (280m)



4



100cm (1 km)



4

3.2. Szenario 2 – Recht, Moral oder Auftrag?

Lernziele

- ★ Der Zugführer kann Entscheidungen unter Unsicherheit fällen und verantworten.
- ★ Der Zugführer versteht die Bedeutung und Gültigkeit des humanitären Völkerrechts im Gefecht.
- ★ Der Zugführer kann die Einsatzmöglichkeiten und Einschränkungen sanitätsdienstlicher Mittel zusammen mit Kampftruppen im Gefecht beurteilen.

Trainiertes Verhalten

- ★ Einhaltung und Anwendung von Regeln des humanitären Völkerrechts (z. B. Schutz von Verwundeten, Nichtangriff auf geschützte Objekte).
- ★ Führungsverhalten mit Blick auf Kollateralschäden und zivile Präsenz.
- ★ Führen unter moralischem Stress (z. B. beim Entscheid über Feuer auf eine Kirche mit gemischter Präsenz).

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ Dieses Szenario dient der Schulung von ethisch und juristisch belasteten Entscheidungssituationen. Der Fokus liegt weniger auf militärischer Überlegenheit, sondern auf reflektierter Auftragsausführung.
- ★ Es ist zu empfehlen, dass sich die Übungsleitung vorgängig mit den möglichen Dilemmas auseinandersetzt, um bei der Auswertungen alternative Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen.
- ★ Die Kirche wird als geschütztes Kulturgut mit hohem Symbolwert eingeführt. Bei der Auswertung kann auf Regl. 51.007.04, S. 46, zurückgegriffen werden.
- ★ Die Rolle der Zivilbevölkerung (Pfarrer, Kirchenangestellte) ist durch die Übungsleitung zu moderieren, beispielsweise durch gezielte Meldungen an die beübten Zugführer.
- ★ Die Option, gegnerische Verwundete oder Kombattanten zu töten oder gefangen zu nehmen, ist bewusst offengelassen und wird entsprechend bewertet. Auch moralisch/ rechtlich heikle Aktionen (beispielsweise das Zerstören der Kirche durch den Beschuss mit Kampfpanzern) sollen nicht zu einem Szenarioabbruch führen, da die Folgen in der Auswertung genau beleuchtet werden können.

- ★ Sollte sich DUKE dazu entscheiden, die Kirche oder das San Fz zu umstellen, können die Kombattanten gefangen genommen werden. Hierfür sind die Figuren im Sandkasten zu kennzeichnen.

Auswertungshilfe Szenario 2

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

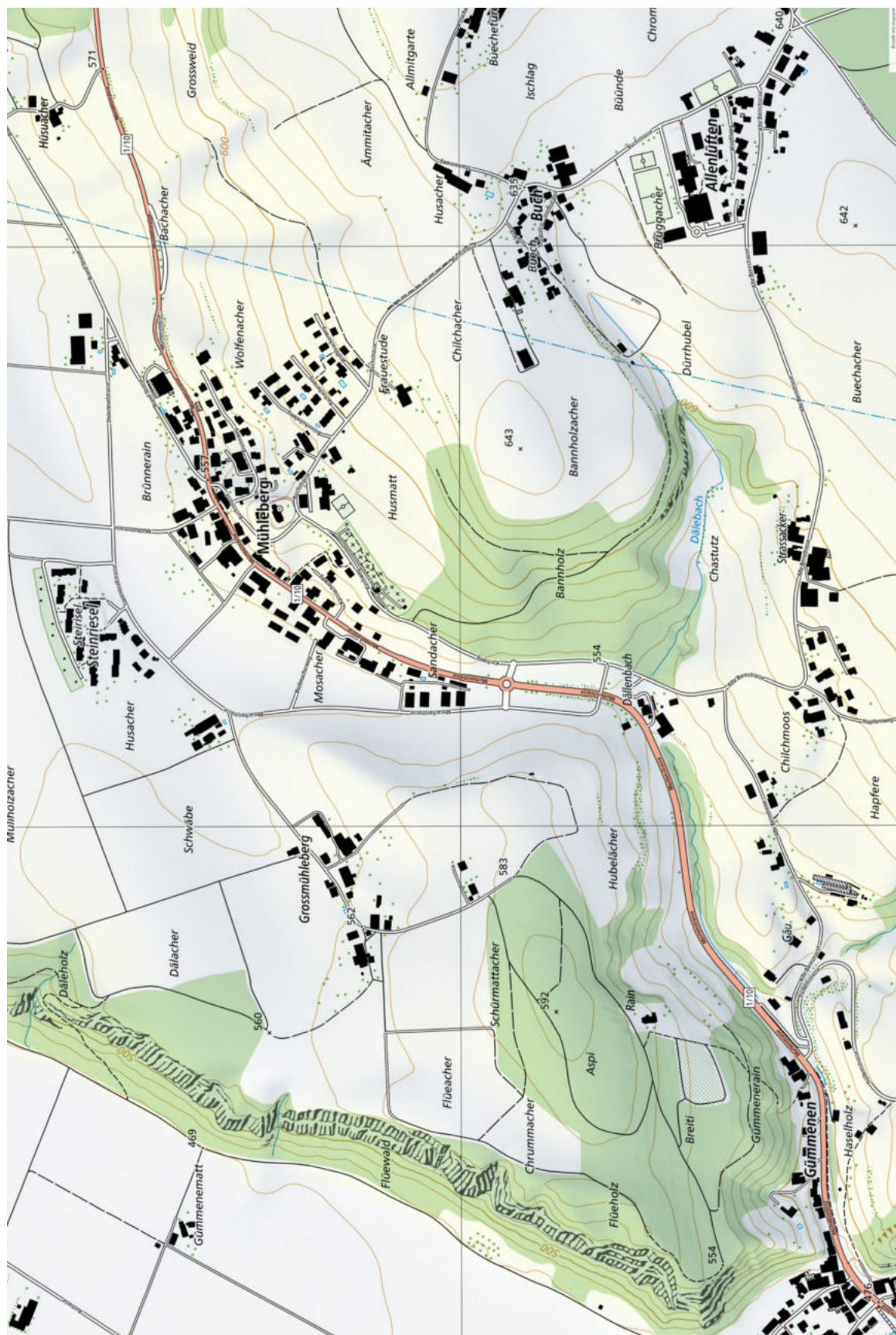
- ★ Wie wurde mit der Kirche als Kulturgut umgegangen?
- ★ Wurde das Sanitätsfahrzeug korrekt behandelt?
- ★ Wie erfolgte die Abwägung zwischen Auftrag und KVR-Einhaltung?
- ★ Wie wurde mit dem zivilen Kirchenpersonal umgegangen?

Mögliche Fehler:

- ★ Kirche ohne zwingende militärische Notwendigkeit zerstört
- ★ Sanitätsfahrzeug beschossen
- ★ Gefangennahme von gegnerischen Verwundeten nicht erwogen

Diskussionsfragen:

- ★ War die Kirche ein legitimes Ziel?
- ★ Hätte es Alternativen zur Zerstörung gegeben?
- ★ Wie gehen Sie mit gegnerischen Verwundeten um?
- ★ Was geht vor: Ihr Auftrag oder das Kriegsvölkerrecht?

Geländekarte

Kdt Inf Kp 1

ARES

KP, 01.07.2025

"SERVARE"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 5016

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat den Rm südlich von MÜHLEBERG vor einer halben Stunde mit schwerem Artilleriefeuer beschossen, um einen Stoss vorzubereiten. Der Gegner steht mit einer Pz Kp beim Pt. 640, südlich von ALLENLÜFTEN in der Angriffsgrundstellung.
- ★ Das Inf Bat ZEUS wurde von der feindlichen Artillerie überrascht und zerschlagen. Die Inf Kp 1 und 2 haben sich unter schweren Verlusten in Richtung MARFELDINGEN zurückgezogen. Teile der Inf Kp Odysseus, namentlich die Gruppe 3 des Zug ARES, waren zur Unterstützung des Wachtdispositivs im Rm und wurden schwer getroffen. Der Offizier und DURO-Fahrer sind gefallen. Der Grfhr konnte mit der verbleibenden Mannschaft in der KIRCHE MÜHLEBERG einen Patientensammelpunkt etablieren. Das Gros der Inf Kp 1 befindet sich in GÜMMENEN.
- ★ Es befinden sich nach wie vor Zivilisten im Rm. Das Kirchenpersonal behandelt die Verwundeten in der Kirche.

MMMA – Gr 3, Z ARES

Mensch	2 gefallen (1x Of, 1x Sdt), 7 verwundet (7x Sdt), 2 einsatzbereit (1x Uof, 1x Sdt)
Munition	40%
Material	DURO zerstört
Auftrag	Kann nicht weitergeführt werden. Einsatzbereite AdA befinden sich im Kirchturm und sichern die Umgebung. Beantragen med-evac.

Bedrohung**ARES****Der Gegner kann**

- ★ Mit einem Pz Z von ALLENLÜFTEN über BUCH nach MÜHLEBERG stossen, die verbleibenden Truppen zerstören und den Rm nehmen.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Pz Z von ALLENLÜFTEN über STRASSACKER nach GÜMMENEN stossen und die Inf Kp 1 binden.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Gefangene nehmen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Bindet den stossenden Pz Z im Rm MÜHLEBERG.
- ★ Evakuiert die Verletzten aus dem Rm MÜHLEBERG zum Patientensammelpunkt des Bat in MARFELDINGEN.

Nachbartruppen und Partner

N	Inf Kp 1, Inf Kp 2	Zieht sich in den Rm MARFELDINGEN zurück.
W	Inf Ustü Kp 4	Verschiebt von HASELHOF nach WILEROLTIGEN um das Bogenfeuer für die Folgephasen sicherzustellen.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem vermindert/verstärkten Inf Z als Frontelement nach MÜHLEBERG stossen, die Verwundeten evakuieren und den Raum säubern, um den Stoss des Gros der Kp zu ermöglichen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit dem Rest der Kp nach MÜHLEBERG stossen, um den Rm zu sichern und eine Umfassung durch den Gegner zu verhindern.

- ★ Mich bereithalten:

ARES

- ★ in 1. Prio; den Gegner um jeden Preis zu binden, um den Rückzug der anderen Elemente sicherzustellen.
- ★ in 2. Prio; auf Befehl nach MARFELDINGEN zu evakuieren.

Aufträge

Zug ARES	★ Stösst nach MÜHLEBERG ★ Evakuiert die Verwundeten ★ Stellt die Einweisung der Kp gemäss Kroki sicher.
Zug POSEIDON, HERMES, DEMETER	★ Hält sich bereit zum Bezug und der Sicherung von MÜHLEBERG ausgelöst zu werden.

Besondere Anordnungen

Kommunikation

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Wenn der Gegner frühzeitig nach GÜMMENEN stösst und die Kp bindet, hat der Zug ARES nach Evakuierung der Verwundeten, den Gegner zu umfassen.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung. Die feindlichen Artilleriemittel wurden vernichtet.

ABC

- ★ BGO

Standorte

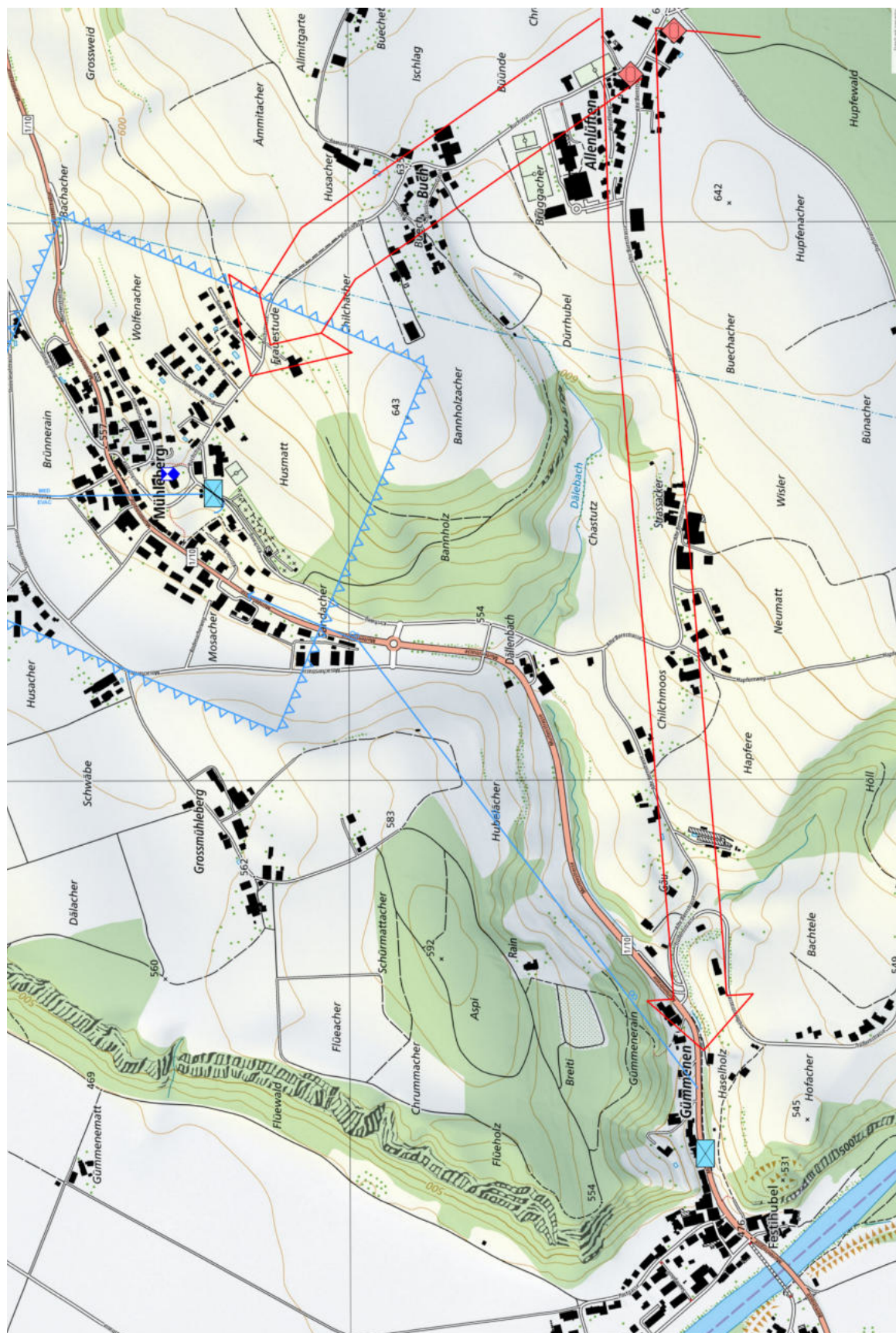
- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z HERMES

Inf Kp 1

Hptm Odysseus

Kommandant

ARES**KROKI:**



Verfügbare Mittel:

ARES

3x:

Inf Gruppe	LW L DURO
	
 12cm (120m)	 28cm (280m)
 Stgw 90: 2 RGW 90: 5	 2
 Stgw 90: 30 cm (300m) RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm (20-500m)	
 1	

1x:

SanW L 09

 28cm (280m)  2

Kdt Pz Kp 1

DUKE

KP, 01.07.2025

"DOMINARE"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 5016

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Die gegnerischen Verbände im Rm südlich von MÜHLEBERG wurden vor einer halben Stunde mit schwerem Artilleriefeuer beschossen. Grosse Teile des gegnerischen Inf Bat wurden zerschlagen. Der Gegner musste sich mit zwei Inf Kp nach MARFELDINGEN zurückziehen. Durch Drohnenaufklärung wurde klar, dass der in Gruppenstärke verbleibende Gegner im Rm MÜHLEBERG die KIRCHE MÜHLEBERG bezogen hat. Der einzige im Einsatzraum verbleibende, einsatzfähige Gegner, eine Inf Kp, befindet sich in GÜMMENEN.
- ★ Das Gros des Mech Bat KING befindet sich in ROSSHÄUSERN und bereitet sich auf den Stoss an die AARE vor. Die Pz Kp 1 befindet sich in ALLENLÜFTEN in der Angriffsgrundstellung.
- ★ Es befinden sich nach wie vor Zivilisten im Rm MÜHLEBERG. Das Kirchenpersonal unterstützt gemäss ersten Beobachtungen die gegnerische Gruppe in der Kirche. Die Zivilbevölkerung scheint generell auf der Seite des Gegners zu stehen.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einer verminderten Inf Kp von GÜMMENEN nach ALLENLÜFTEN stossen und unseren Stoss umfassen.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Inf Z von GÜMMENEN nach MÜHLEBERG stossen, sich mit der Gruppe in der Kirche zusammenschliessen und unsere Kräfte abnützen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**DUKE**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Mit Zivilisten paktieren.
- ★ Zivilisten als menschliche Schutzschilde missbrauchen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Nimmt den Rm MÜHLEBERG und neutralisiert alle verbleibenden Gegner.
- ★ Hält sich bereit den Gegner in GÜMMENEN zu zerstören.

Nachbartruppen und Partner

O	Art Abt TUDOR	Ermöglichte aus dem Rm BERN den Stoss durch das Legen der Feuerwalze. Die zugewiesene Geschützatterie wurde durch Konterbatteriefeuer zerstört.
S	Rest des Mech Bat KING	Hält sich in ROSSHÄUSERN für den Stoss bereit.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Z nach MÜHLEBERG stossen und den lokalen Gegner neutralisieren, um die Voraussetzungen für einen weiteren Stoss gen Norden zu schaffen
- ★ In einer zweiten Phase; mit drei Zügen hintereinander nach GÜMMENEN stossen, um den Gegner zu vernichten.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; mit zwei Pz Z eine Umfassung des stossenden Pz Z durch den Gegner zu verhindern.
 - ★ in 2. Prio; die Autobahnbrücke nördlich von STEINRIESEL offenzuhalten, um den Stoss des Mech Bat zu unterstützen.

Aufträge**DUKE**

Zug DUKE	★ Nimmt MÜHLEBERG ★ Hält sich bereit nach GÜMMENEN zu stossen
Zug BARON, EARL, VISCOUNT	★ Hält sich bereit nach GÜMMENEN zu stossen ★ Hält sich bereit Z DUKE zu unterstützen

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Sollte sich der Gegner aufgrund unserer Übermacht ergeben, muss ein provisorischer Gefangenensammelpunkt durch Z ARES geschaffen und betrieben werden.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

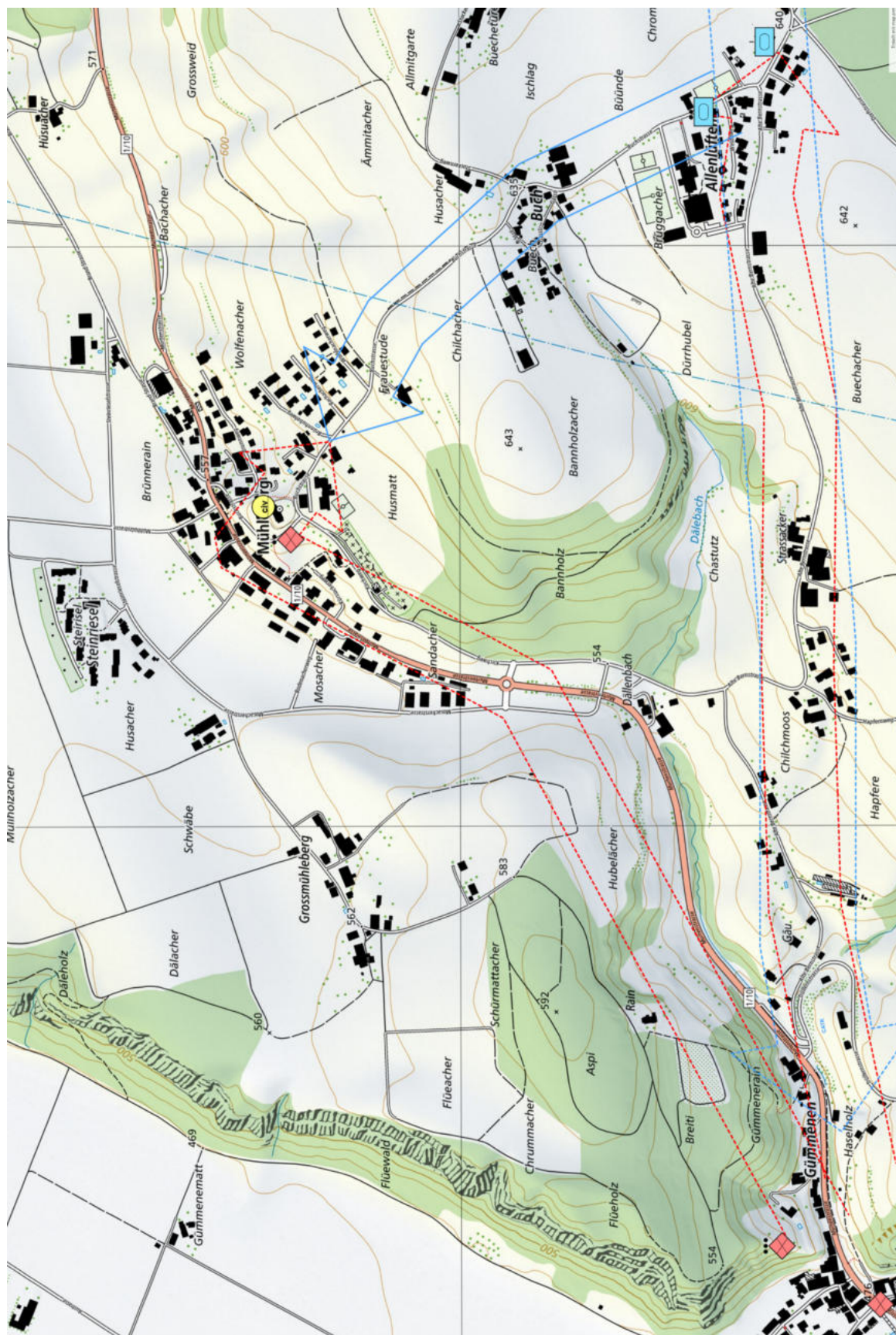
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z BARON

Pz Kp 1

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel:

DUKE

4x

Pz 87 Leo WE



25cm (250m)



6



250cm (2500m)



5

3.3. Szenario 3 – Kameraden oder Auftrag?

Lernziele

- ★ Der Zugführer kann die Auswirkungen seiner taktischen Entscheidungen auf das Leben seiner unterstellten Soldaten erkennen, verantworten und in sein Handeln integrieren;
- ★ Der Zugführer kann unter Zeitdruck und hoher Bedrohungslage zwischen Zielerreichung und Schutz der Truppe abwägen und entsprechende Entschlüsse treffen.

Trainiertes Verhalten

- ★ Verantwortliches Entscheiden unter realem Personenbezug und psychologischer Belastung;
- ★ Abwägen zwischen Auftragserfüllung und Schutz der Truppe in verlustreichen Lagen;
- ★ Entscheidungen, trotz Angst vor Verlusten, treffen.

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ **Zuweisung echter Personen zu Mitteln:** Vor Beginn der Übung tragen die Zugführer die Namen ihrer tatsächlich unterstellten AdA in ihre Führungsdokumente ein und ordnen diese den zu Verfügung stehenden Fahrzeugen/Gruppen zu. Diese Zuweisung erfolgt verbindlich und bleibt für den gesamten Übungsverlauf bestehen.
- ★ **Verlustdarstellung:** Während der Übung wird jeder simulierte Verlust eindeutig dokumentiert. Nach Übungsende erfolgt eine individuelle Verlustmeldung mit den Klarnamen der betroffenen AdA. Diese spiegelt den Zugführern die Konsequenzen ihrer Entschlüsse.
- ★ **Rückzugsgesuche während der Übung:** Die Übungsleitung ist ausdrücklich angehalten, während der Übung mehrfach Rückzugsanfragen von Gruppen oder Fahrzeugen auszulösen. Damit wird der Zugführer unter Druck gesetzt, aktiv zu entscheiden, ob er die Gruppe weiter kämpfen lässt (Verlustrisiko) oder zurückzieht (Auftragsrisiko).

Auswertungshilfe Szenario 3

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

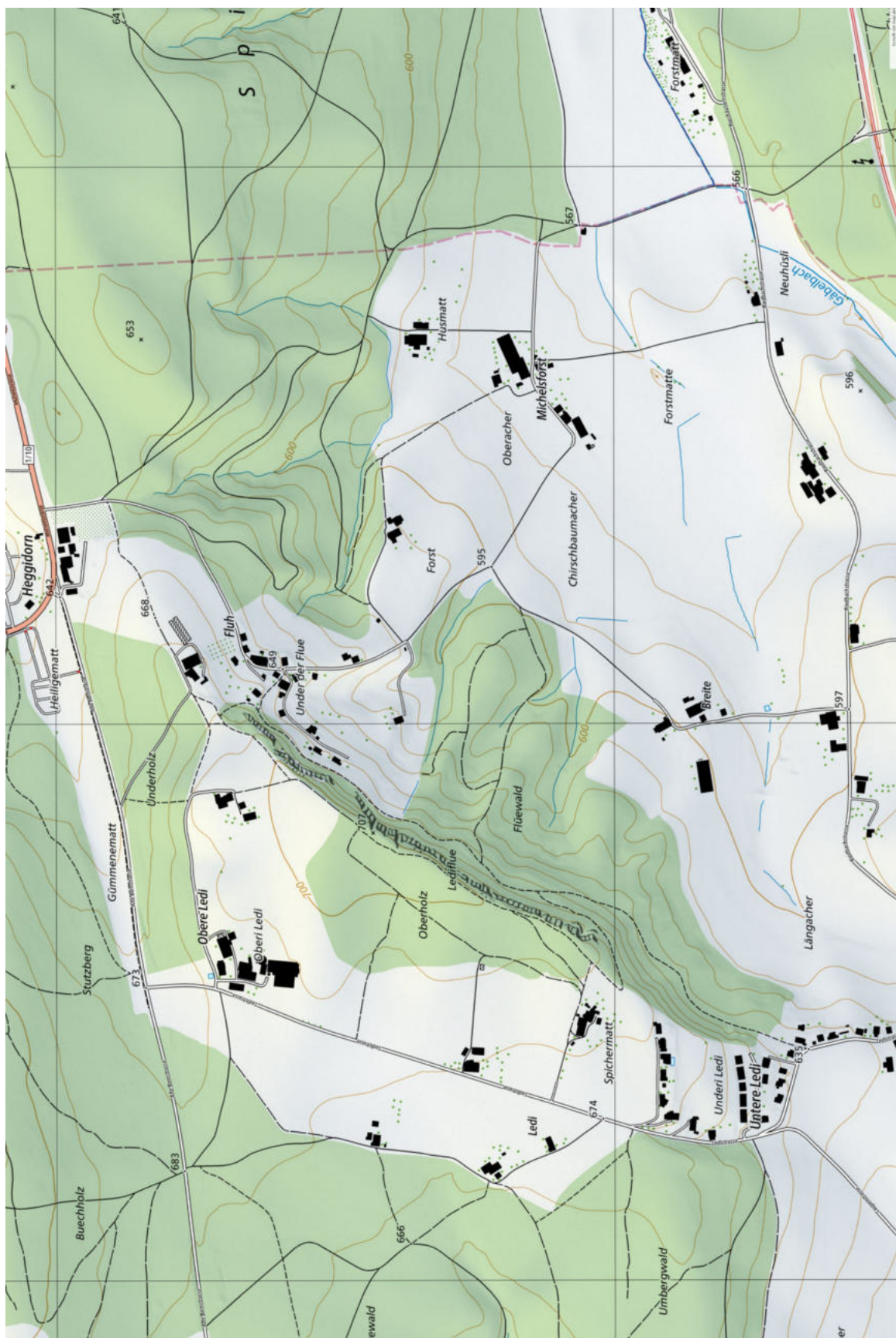
- ★ Wie wurden die Verluste von «echten» Soldaten durch die Zugführer verarbeitet?
- ★ Wurden die Rückzugsanträge der Gruppen beachtet?
- ★ Erfolgte eine bewusste Risikoabwägung zwischen Auftragserfüllung und Verlusten?

Mögliche Fehler:

- ★ Verluste werden aufgrund des Sandkasten-Setting ignoriert
- ★ Sinnlose Opfer für nicht-kritischen Auftrag
- ★ Ignorieren von Anträgen der unterstellten Gruppen

Diskussionsfragen:

- ★ Wie haben Sie sich gefühlt, als Ihre Unterstellten fielen?
- ★ War der Auftrag diese Verluste wert?
- ★ Hätten Sie mit echten Menschen anders entschieden?
- ★ Wann ist es gerechtfertigt sich zurückzuziehen?

Geländekarte

Kdt Inf Kp 1

ARES

KP, 15.07.2025

"SCUTUM"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Inf Bat ROSSHÄUSERN bezogen und Aufklärungsoperationen im Rm HEGGIDORN durchgeführt. Es muss davon ausgegangen werden, dass der Stao der VLST des eigenen Ih Z aufgeklärt wurde.
- ★ Das Gros des Inf Bat ZEUS sperrt die Achsen im Rm JUCHLISHAUS-ROSSHÄUSERN-STATION. Die Inf Kp ODYSSEUS hält sich in MICHELSEFORST für Folgeaufträge bereit.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Inf Z über OBERE LEDI nach HEGGIDORN stossen und unsere VLST zerstören.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit zwei Inf Kp nach JUCHLISHAUS stossen und durchbrechen.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mittels Spähaufklärung unsere Stellungen aufklären.

Erhaltener Auftrag**ARES**

- ★ Stellt einen minimalen Schutz der VLST sicher.
- ★ Hält sich bereit, den angreifenden Gegner im Rm JUCHLISHAUS zu umfassen.

Nachbartruppen und Partner

N	VLST (Ih Z, Stabskp)	Stellt die Ih-Bedürfnisse im Rm sicher
S	Inf Kp 2, Inf Kp 3	Sperrt die Achsen um Pt. 597

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; Mit einem Inf Z nach HEGGIDORN verschieben und den VLST-Standort mittels einer Sicherung der ALTEN BERNSTRASSE schützen, um die Einsatzbereitschaft des Bat langfristig sicherzustellen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; Auf Befehl des Bat den Rückzug des Ih Z mit einem Inf Z zu schützen, um die logistische Leistungserbringung in der nächsten Geländekammer zu garantieren.
 - ★ in 2. Prio; Mit dem Gros der Kp die Sperre bei Pt. 597 gegen den gegnerischen Stoss zu unterstützen, um einen Durchbruch zu verhindern.

Aufträge

Zug ARES	★ Verschiebt nach HEGGIDORN und schützt den VLST-Standort. ★ Stellt den Begleitschutz des Ih Z für einen allfälligen Rückzug sicher.
Zug POSEIDON, HERMES, DEMETER	★ Hält sich bereit, die Sperre bei Pt. 597 zu unterstützen.

Besondere Anordnungen

ARES

Kommunikation

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Wenn der Schutz der VLST durch den Z ARES aufgrund eines übermächtigen Gegners nicht sichergestellt werden kann, unterstützen die Z HERMES und DEMETER auf meinen Befehl.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

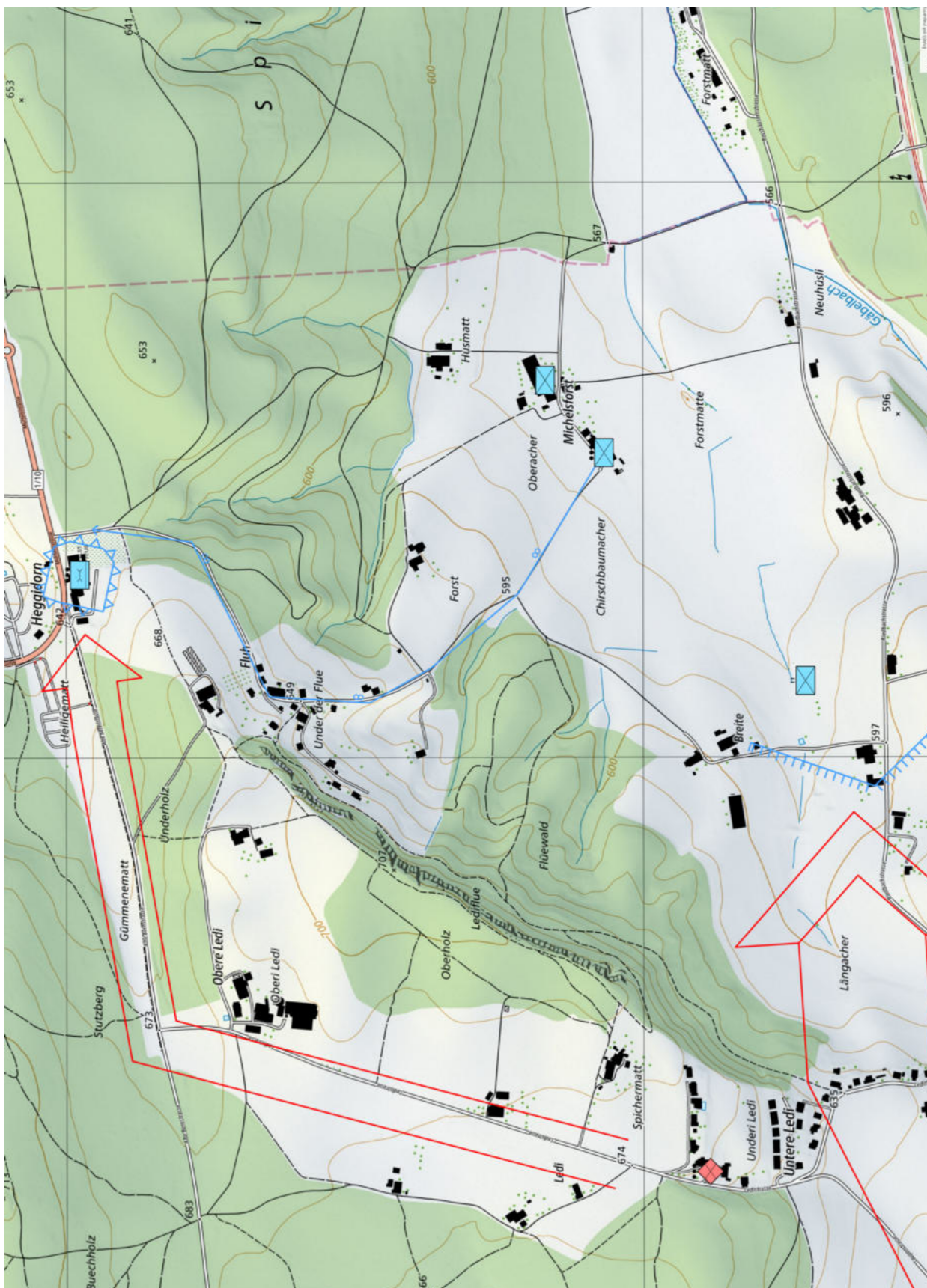
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z HERMES

Inf Kp 1

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel:

ARES

4x

4x

GMTF 6x6



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



3

Inf Gruppe



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW 90: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm
(20-500m)

1

Kdt Inf Kp 1

DUKE

KP, 01.07.2025

"VENOR"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung***Allgemeine Lage***

- ★ Der Gegner hat mit einem Inf Bat eine Sperre im Rm JUCHLISHAUS-ROSSHÄUSERN-STATION bezogen, um den weiteren Stoss des Inf Bat KING zu verhindern. Eigene Spähaufklärung hat eine Ansammlung defekter Fz und eine behelfsmässig aufgebaute Werkstatt in HEGGIDORN gemeldet.
- ★ Das Gros des Inf Bat KING hat ROSSHÄUSERN bezogen und bereitet sich für den Durchbruch der gegnerischen Sperre vor. Die Inf Kp WELLINGTON hat eine vorgeschobene Positon in ZILACHER bezogen.

Bedrohung**Der Gegner kann**

- ★ Mit einem Inf Bat im Rm JUCHLISHAUS-ROSSHÄUSERN-STATION uns durch eine Sperre binden und den weiteren Stoss verzögern.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Inf Z nach HEGGIDORN verschieben und sich mit der Werkstatt geschützt zurückziehen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**DUKE**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Die Achsen zwischen JUCHLISHAUS und MÄDERSFORST durch Minen unpassierbar machen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Zerstört den Gegner in HEGGIDORN mit einem Handstreich.
- ★ Hält sich bereit als Frontelement den Stoss nach RIEDBACH zu führen.

Nachbartruppen und Partner

S	Rest des Inf Bat KING	Hält sich in ROSSHÄUSERN für den Stoss bereit.
---	-----------------------	--

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; Mit einem Inf Z nach HEGGIDORN stossen, den lokalen Gegner in einem Feuerüberfall neutralisieren und die gegnerische Ausrüstung in unseren Besitz bringen, um die Instandhaltungsversorgung des Gegners in der nächsten Geländekammer zu unterbinden.
- ★ In einer zweiten Phase; Den vorgeschobenen Inf Z aus HEGGIDORN nach ZILACHER zurückziehen, um den folgenden Stoss mit 100% der Kp anzuführen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; Auf Befehl des Bataillons den Stoss nach RIEDBACH anzuführen.
 - ★ in 2. Prio; Bei gegnerischer Übermacht in HEGGIDORN den Inf Z vorzeitig zurückzuziehen, um das Gelingen des Stosses nicht zu gefährden.

Aufträge

Zug DUKE	★ Zerstört den Gegner in HEGGIDORN ★ Nimmt das lokale Material des Gegners in seinen Besitz
Zug BARON, EARL, VISCOUNT	★ Hält sich bereit auf Befehl nach RIEDBACH zu stossen

Besondere Anordnungen

DUKE

Kommunikation

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Sollte das Bataillon den Stoss nach RIEDBACH auslösen, bevor der Z ARES wieder in die Kp eingegliedert wurde, verschiebt sich der Z selbständig nach UNTERE LEDI und hält sich für eine Verwendung im Stoss bereit.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BG0

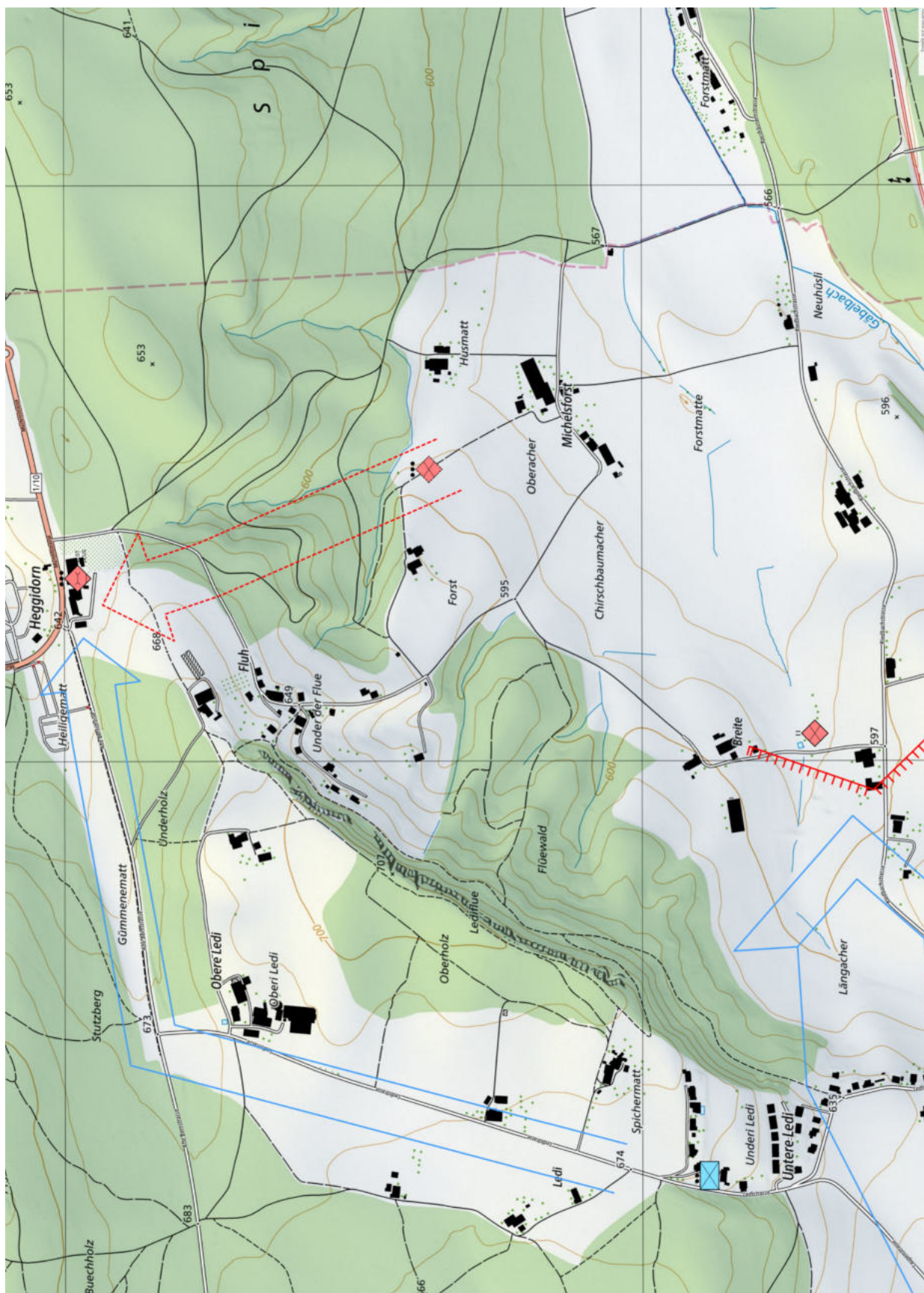
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z BARON

Inf Kp 1

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel

DUKE

4x

4x

GMTF 6x6



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



3

Inf Gruppe



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW 90: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm
(20-500m)

1

3.4. Szenario 4 – Fremde Verbündete?

Lernziele

- ★ Der Zugführer erkennt die gefährliche Unberechenbarkeit irregulärer Kräfte auf dem Gefechtsfeld,
- ★ Der Zugführer kann die Handlungsfreiheit in komplexen, asymmetrischen Konfliktlagen wahren,
- ★ Der Zugführer kann den eigenen Auftrag mit den Erwartungen, Forderungen und Drohungen irregulärer Akteure abgleichen und steuern.

Trainiertes Verhalten

- ★ Verhalten in einem komplexen Umfeld mit unterschiedlicher Befehlsgebundenheit (Eigenmächtiges Handeln irregulärer Akteure trotz nominell gleicher Zielsetzung)
- ★ Beschwichtigen oder Eskalieren gegenüber unkontrollierbaren «Partnern»
- ★ Entscheiden unter sich zuspitzender Bedrohung durch eigene Unterstützer

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ In diesem Szenario treten zusätzlich zwei weitere Zugführer als reale Akteure direkt am Sandkasten auf:
 - ★ Milizführer (LAUPENER BRÜCKENWACHT): Führt eine bewaffnete Gruppe Dorfbewohner, die zunächst ARES unterstützen. Sie lehnen jedoch die Sprengung einer «heiligen» Brücke ab und drohen mit Gewalt, falls dies dennoch geschieht.
 - ★ Zivilaufständischer (GAMMER RACHEBUND): Führt eine wütende Gruppe Überlebender aus einem Dorf, in dem das übergeordnete Bataillon ZEUS vorgängig Massaker verübt hat. Sie verlangen, dass DUKE sofort und brutal gegen ARES vorgeht, andernfalls greifen sie eigenmächtig an oder sabotieren DUKE.
- ★ Die beiden irregulären Zugführer agieren taktisch am Sandkasten und befolgen ihre eigenen «Befehlsausgaben». Ihre Aktionen werden durch klare Ziele, Emotionen und Frustration gesteuert. Sie haben grundsätzlich keine Funkverbindung zu den regulären Kräften.
- ★ Wenn die Fz der irregulären und regulären Kräfte im Sandkasten nebeneinander stehen, kann die Gefechtsordnung dem irregulären Zugführer das Funkgerät übergeben, damit sich diese unterhalten können. Hierfür räumt die Übungsleitung zusätzliche Zeit ein, welche weder bei der Bewegungs- noch bei der Kampfphase abgezogen wird.

Auswertungshilfe Szenario 4

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

- ★ Wie wurde mit den irregulären Kräften kommuniziert?
- ★ Wurden die Forderungen der irregulären Kräfte in die eigene Entschlussfassung integriert?
- ★ Wie wurde mit den widersprüchlichen Zielen umgegangen?

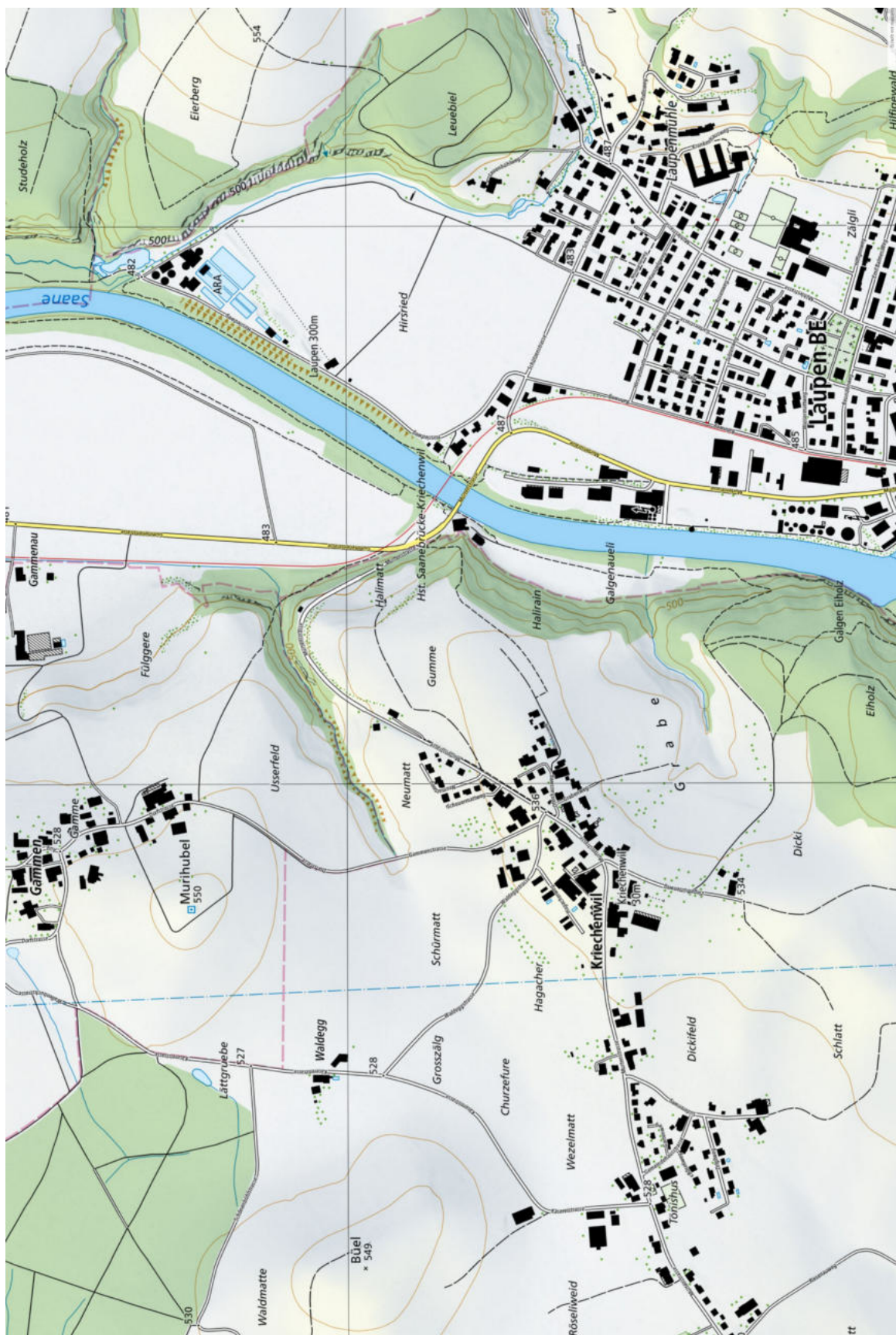
Mögliche Fehler:

- ★ Irreguläre als normale Verbündete behandeln
- ★ Keine Informationsbeschaffung bezüglich der Interessen der irregulären Akteure betreiben
- ★ Auftrag durch Partnerinteressen kompromittiert

Diskussionsfragen:

- ★ Wie gehen Sie mit eigenmächtigen Drittakteuren um?
- ★ Wann werden Verbündete zur Belastung?
- ★ Hätten Sie einen anderen Entschluss gefällt, wenn die Ziele der irregulären Kräfte vorgängig bekannt gewesen wären?

Geländekarte



Kdt Pz Sap Kp 1

ARES

KP, 15.07.2025

"PONS"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 242

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Mech Bat LIEBISTORF bezogen und eine Pz Gren Kp als Frontelement in SCHÖNENBÜHL platziert. Ein Pz Gren Z wurde durch eigene Drohnenaufklärung am östlichen Rand von KRIECHENWIL gemeldet.
- ★ Eine gegnerische bewaffnete Gruppe in Halbzugstärke namens «GAMMER RACHEBUND» wurde südlich von GAMMEN bei Pt. 528 gesichtet. Sie sind mit Handfeuerwaffen, panzerbrechenden Waffen und Geländefahrzeugen mit MG-Aufbau ausgerüstet.
- ★ Eine vermutlich freundliche bewaffnete Gruppe in Halbzugstärke namens «LAUPENER BRÜCKENWACHT» hat beim 300m-STAND Position bezogen. Sie sind mit Handfeuerwaffen, panzerbrechenden Waffen und Betonmischern ausgerüstet.
- ★ Das Gros des Pz Sap Bat ZEUS befindet sich im Rm SÜRI-NEUENEGG, um die Achsen mit Sprengstoff zu präparieren. Die Pz Sap Kp ODYSSEUS hat nördlich des SCHLOSS LAUPEN Stellung bezogen und hält sich bereit nach Erfüllung des Auftrags aus dem Raum auszufließen.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Pz Gren Z die SAANEBRÜCKE überqueren und einen Brückenkopf errichten.

Der Gegner kann weiter**ARES**

- ★ Mit einer bewaffneten Gruppe in Halbzugstärke eigene Aktionen nahe der Brücke durch Beschuss verhindern.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnenaufklärung unsere Verbände aufklären.
- ★ Durch Mund-zu-Mund-Propaganda der Sympathisanten der bewaffneten Gruppen unsere Absicht erkennen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Zerstört die SAANEBRÜCKE.
- ★ Verschiebt nach NEUENEGG.

Nachbartruppen und Partner

N	LAUPENER BRÜCKENWACHT	Überwacht und schützt die SAANEBRÜCKE
O	Rest des Pz Sap Bat ZEUS	Präpariert die Hauptverkehrsachsen im Rm SÜRI NEUENEGG

Absicht

Ich will

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Sap Z die SAANEBRÜCKE unter erhöhtem Eigenschutz vorbereiten und sprengen, um dem Gegner die Freiheit des Handelns zu nehmen
- ★ In einer zweiten Phase; mit der gesamten Kp hintereinander über die NEUENEGGSTRASSE aus dem Rm ausfliessen und nach NEUENEGG verschieben, um dem Bat für das das Vorbereiten der Hindernisse auf den Achsen zur Verfügung zu stehen.

Aufträge**ARES**

Zug ARES	★ Sprengt die SAANEBRÜCKE unter Beachtung des Eigenschutzes. ★ Verschiebt nach Auftragserfüllung zum BAHNHOF LAUPEN.
Zug POSEIDON, HERMES, DEMETER	★ Verschiebt zum BAHNHOF LAUPEN und hält sich bereit bei Ankunft von Z ARES zu rollen.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Wenn der Gegner die SAANEBRÜCKE verfrüht passiert, ist dieser durch den Z ARES sofort zu bekämpfen. Das Zerstören der Brücke bleibt prioritär und muss durch den Beschuss mit Panzerabwehrwaffen erfolgen.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BG0

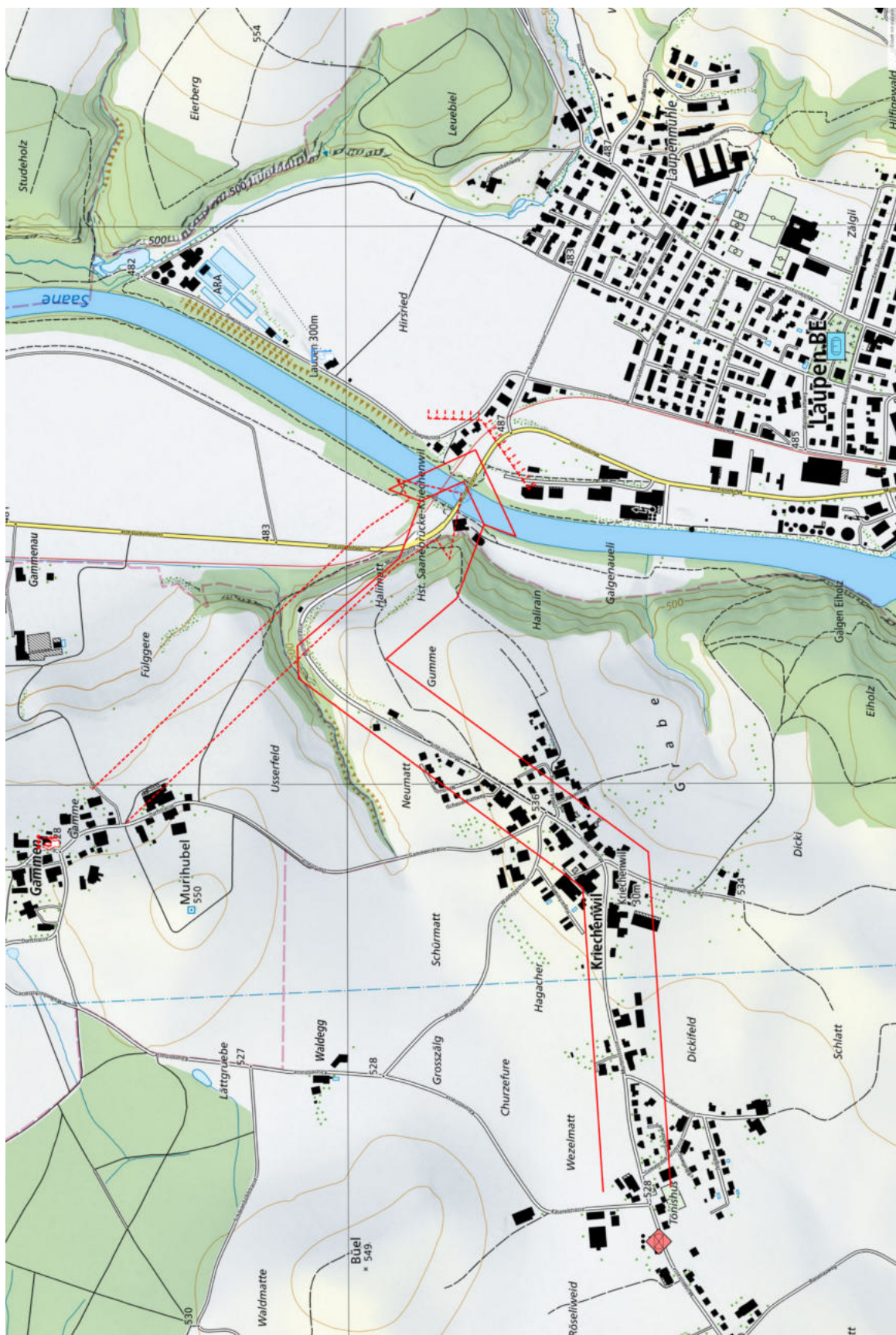
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z HERMES

Inf Kp 1

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel:

ARES

4x

5x

M113



26cm (260m)



3



180cm (1800m)



3

Pz Sap Gr



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW 90: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm
(20-500m)

1

ARES

1x

1x

Kdo M113



26cm (260m)



3

MB G



28cm (280m)



2

Hinweis: Bei aufgesessener Mannschaft verfügt der M113 zusätzlich über die Waffen der Pz Sap Gr (ARGUS-Lucke).

Kommandant Laupener Brückenwacht

LP

Schloss, 15.07.2025

Werter Kamerad

Was ist passiert?

Die Armee hat sich nach heftigen Kämpfen von Gammen nach Neuenegg zurückgezogen. Es befindet sich noch eine Kompanie bei uns in Laupen, offenbar Panzersappeure. Der «Zug ARES» dieser Kompanie befindet sich neben dem Friedhof. Der Feind rückt immer näher! Eine Kameradin aus Kriechenwil hat mich vorher angerufen und von vier vorbeifahrenden Panzern erzählt. Weiter ist offenbar die Bevölkerung von Gammen durchgedreht und kämpft jetzt für den Feind. Ich habe zum besseren Verständnis eine Zeichnung der Situation angefertigt.

Was sollst Du tun?

Der Feind rollt direkt auf unsere geliebte Saanebrücke zu. Wir haben in diesem Krieg schon viel verloren, doch die einzige Brücke, welche uns mit den vielen Familienmitgliedern und unseren zu bewirtschaftenden Äckern in Kriechenwil verbindet, werden wir nicht kampflos aufgeben. Greift zu den Waffen und sammelt euch beim 300m-Stand. Ich schicke noch zwei Betonmischer, damit ihr Strassen sperren könnt. Nehmt alle Waffen mit, welche ihr noch zuhause habt und schützt unsere Brücke!

Wichtig:

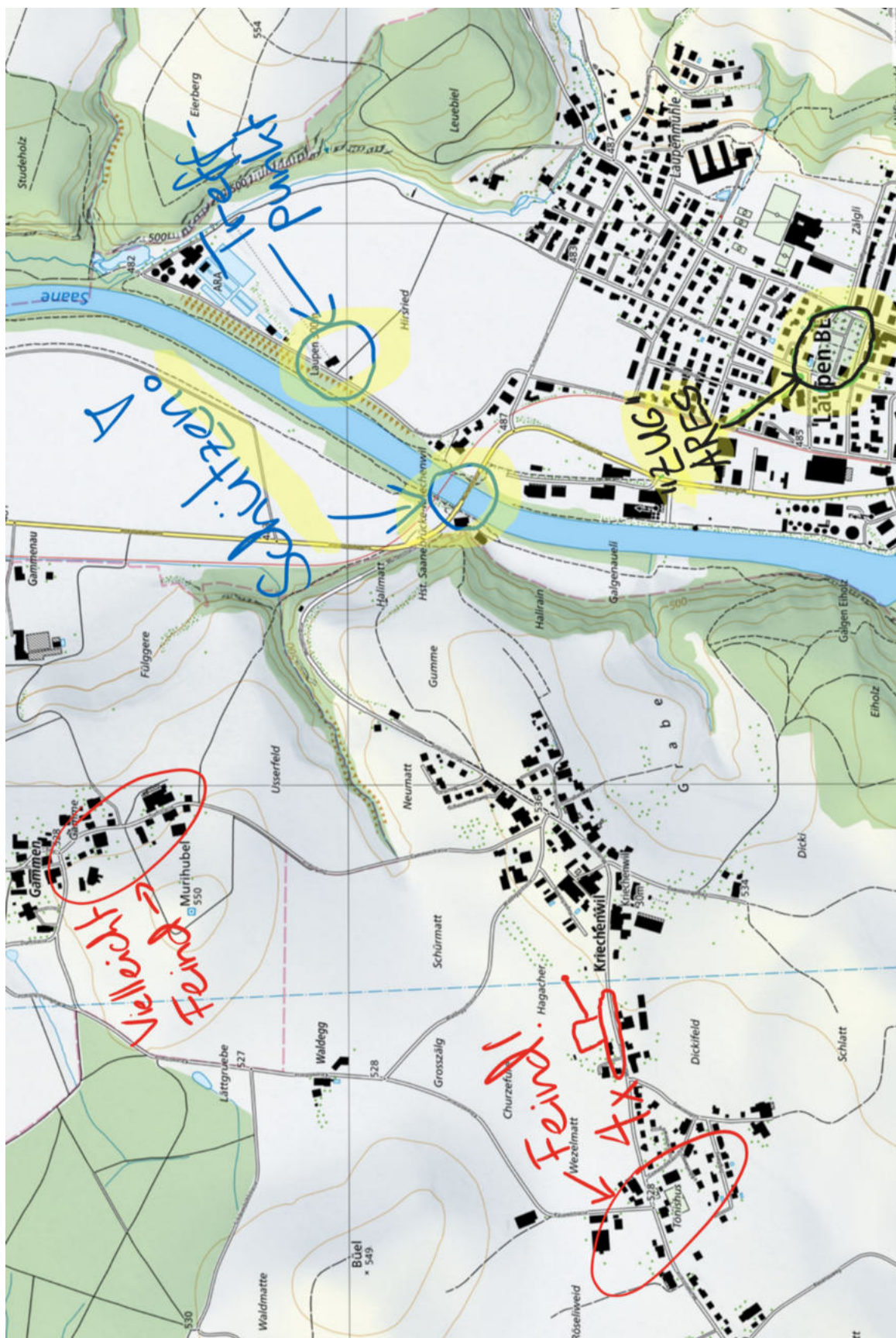
Die Armee versucht wohl auch uns und unsere Brücke zu schützen. Sollte sie dies aber nicht tun, werden wir auch sie vertreiben. Wir, von der Brückenwacht, können uns selber schützen und brauchen keine Hilfe! Wer unsere Brücke beschädigen will, wird bis zur letzten Patrone bekämpft!

Stolzer Gruss

Leonidas

Kommandant Laupener Brückenwacht





Verfügbare Mittel:

LP

2x

3x

Betonmischer



27cm (270m)



3

Irreguläre Gruppe



12cm (120m)

Stgw 57: 2
Panzerfaust: 5Stgw 57: 30 cm (300m)
Panzerfaust: 40cm (400m)

1

Kdt Pz Gren Kp 1

DUKE

KP, 01.07.2025

"VELOCITAS"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 242

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat sich mit dem Gros des Pz Sap Bat in den Rm SÜRI-NEUENEGG zurückgezogen. Eigene Drohnenaufklärung hat eine Pz Sap Kp nördlich des SCHLOSS LAUPEN gemeldet.
- ★ Eine gegnerische bewaffnete Gruppe in Halbzugstärke namens «LAUPENER BRÜCKENWACHT» wurde beim 300m-STAND nördlich der SAANEBRÜCKE gesichtet. Sie sind mit Handfeuerwaffen, panzerbrechenden Waffen und Betonmischern ausgerüstet.
- ★ Eine vermutlich freundliche bewaffnete Gruppe in Halbzugstärke namens «GAMMER RACHEBUND» hat bei Pt. 528 südlich von GAMMEN Position bezogen. Sie sind mit Handfeuerwaffen, panzerbrechenden Waffen und Geländefahrzeugen mit MG-Aufbau ausgerüstet. Sie sind aufgrund eines verübten Massakers in Gammen dem Gegner gegenüber höchst aggressiv eingestellt.
- ★ Das Mech Bat KING hat LIEBISTORF bezogen und unsere Pz Gren Kp als Frontelement in SCHÖNENBÜHL platziert. Der Pz Gren Z DUKE verschiebt nach KRIECHENWIL, um dort die letzten Kampfvorbereitungen zu treffen.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Pz Sap Z die SAANEBRÜCKE zerstören und den weiteren Stoss des Mech Bat massgeblich verzögern.

Der Gegner kann weiter**DUKE**

- ★ Mit einem Pz Sap Z und einer bewaffneter Gruppe in Halbzugstärke unseren Brückenkopf bekämpfen und uns zurückwerfen.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Sich mit der bewaffneten Gruppe «LAUPENER BRÜCKENWACHT» zusammenschliessen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Etabliert einen Brückenkopf östlich der SAANE.
- ★ Hält die SAANEBRÜCKE für den Stoss des Mech Bat offen.

Nachbartruppen und Partner

N	GAMMER RACHEBUND	Halten sich bereit, unseren Stoss nach LAUPEN zu unterstützen.
W	Rest des Mech Bat KING	Hält sich bereit LAUPEN zu nehmen.

Absicht

Ich will

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Gren Z die SAANEBRÜCKE so schnell wie möglich überqueren und einen Brückenkopf errichten, um einer möglichen gegnerischen Zerstörung zuvorzukommen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit dem Rest der Kp über KRIECHENWIL zum Brückenkopf verschieben, um diesen für den Durchstoss des Mech Bat vorzubereiten.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ in 1. Prio; das Errichten des Brückenkopfs bei übermächtigem Gegner mit einem Zug zu verstärken, um den Stoss des Mech Bat zu garantieren.

Aufträge**DUKE**

Zug DUKE	★ Errichtet einen Brückenkopf östlich der SAANEBRÜCKE.
Zug BARON	★ Hält sich bereit auf Befehl das Errichten des Brückenkopfs zu unterstützen.
Zug EARL, VISCOUNT	★ Hält sich bereit auf Befehl zum Brückenkopf zu verschieben.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Sollte die Brücke vor der Errichtung des Brückenkopfs gesprengt werden, verschiebt der Z DUKE zurück nach KRIECHENWIL (Pt. 536) und hält sich für Folgeaufträge bereit.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

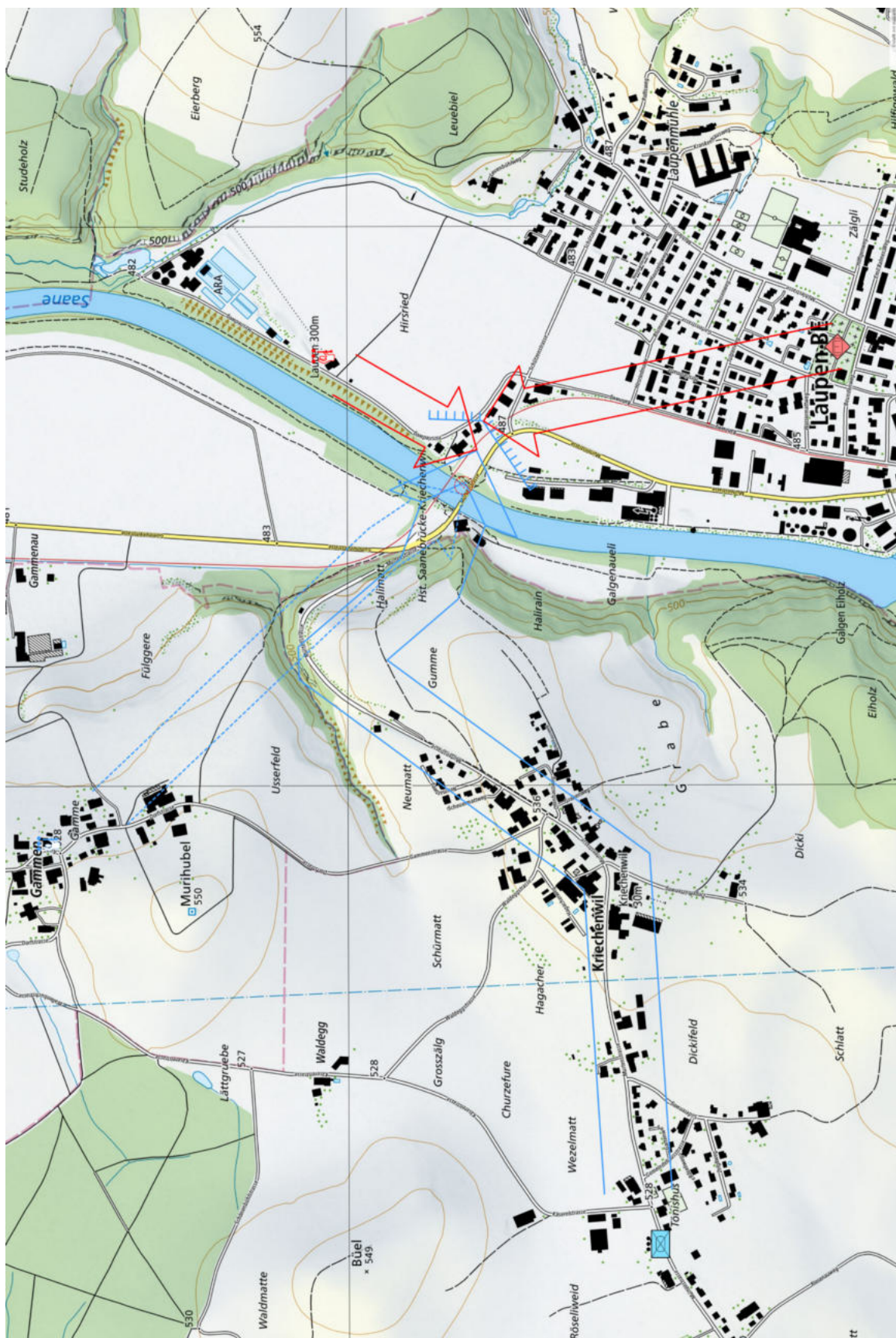
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z VISCOUNT

Pz Gren Kp 1

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel (jeweils 4x):

DUKE

Pz Gren (Abgesessen)



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW + NLAW: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW+NLAW: 40 cm (400)

1

SCHÜTZENPANZER 2000



28cm (280m)



4



100cm (1 km)



4

Chef Gammer Rachebund

GR

Friedhof, 15.07.2025

Werter Leidensgenosse:

Was ist passiert?

Vor drei Tagen waren Teile der Armee in Gammen stationiert. Sie nannten sich «ZEUS». Offenbar hatten sie zu wenig Verpflegung dabei, denn sie plünderten unsere Vorräte. Einigen Dorfbewohnern ging das zu weit, da sie selbst aufgrund des Krieges kaum mehr Nahrung zuhause hatten. Zur «Wiederherstellung der Ordnung» schossen einige Soldaten in die aufgebrachte Menge und töteten wahllos unsere Liebsten. Als sich die Armee aufgrund des sich nähernden Gegner zurückziehen musste, brannten sie unsere Häuser nieder. Wohl um ihre Schandtaten als Kollateralschäden zu tarnen. Für die Befreiung durch den früheren Gegner, das «Mech Bat KING», wie sie sich nennen, sind wir ihnen dankbar. Die Verbrecher befinden sich nun in Laupen und es scheint, dass sie von den lokalen Feiglingen der «Laupener Brückenwacht» unterstützt werden.

Was sollst Du tun?

Bei ihrer überstürzten Flucht liessen die Feiglinge drei 12.7mm Maschinengewehre zurück. Diese haben wir auf einigen Fahrzeugen montiert. Alle Wehrfähigen sammeln sich bei der Kreuzung. Wir werden hinter den «KING-Panzern» die Saanebrücke überqueren und uns an den Mördern rächen. Zum besseren Verständnis habe ich eine Karte gezeichnet. Jeder von ihnen muss sterben!

Wichtig:

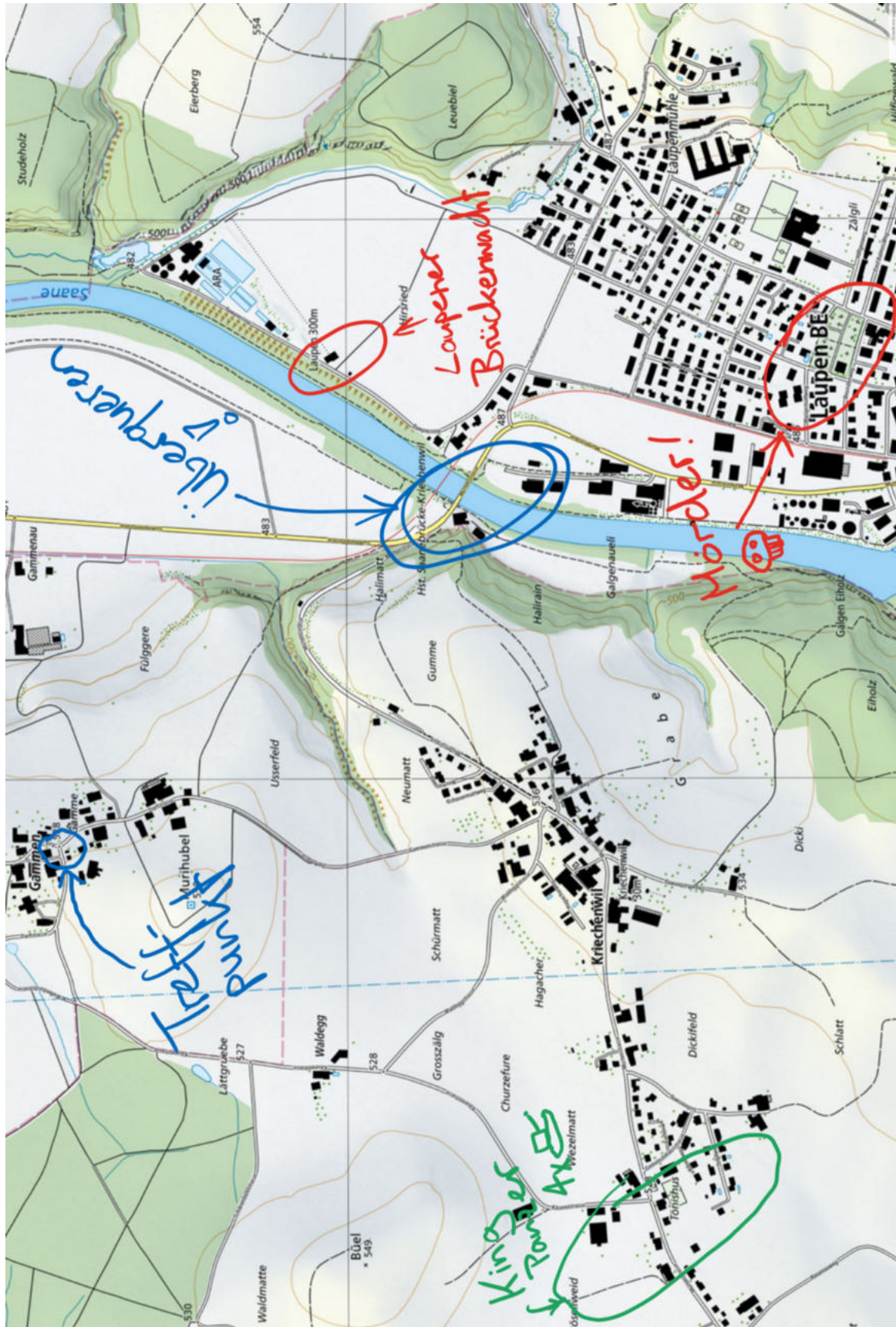
Wir müssen uns unbedingt an den Mördern rächen, doch über den Mut der «KING-Soldaten» können wir nur spekulieren. Sollte die Brücke zerstört werden, ohne dass wir sie überquert haben, bestrafen wir die KING-Soldaten für ihre Unfähigkeit, nehmen ihre Ausrüstung und werden unseren Feldzug alleine zu Ende führen!

Stolzer Gruss

Nelson

Chef Gammer Rachebund





Verfügbare Mittel:

GR

3x

3x

Pickup + MG



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



2

Irreguläre Gruppe



12cm (120m)

Stgw 57: 2
Panzerfaust: 5Stgw 57: 30 cm (300m)
Panzerfaust: 40cm (400m)

1

3.5. Szenario 5 - ARTUS

Lernziele

- ★ Der Zugführer kann Bogenfeuer in das Gefecht einbinden und seinen Antrag im Hinblick auf Timing, Wirkung und Risiko (Danger Close) verantwortungsvoll treffen.
- ★ Der Zugführer kann Ziele unter Zeitdruck priorisieren und in einer dynamischen Lage die Aktionen des Gegners antizipieren.
- ★ Der Zugführer kann in seinem Entschluss die Gefahren des Bogenfeuers erkennen und minimieren.

Trainiertes Verhalten

- ★ Feuerleitung durch Hilfsbeobachter mittels Form 10.056 („ARTUS“)
- ★ Abschätzung von Verzögerung und Wirkung: taktischer Nutzen vs. Risiko für eigene Kräfte
- ★ Abstände bei Verschiebungen und im Gefecht einhalten

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ Feuerunterstützung steht einmal pro Seite zur Verfügung (ARES & DUKE).
- ★ Anträge können am Ende jeder Bewegungsphase gestellt werden und wirken jeweils am Ende der nächsten Bewegungsphase.
- ★ Die Übungsleitung übernimmt die Rolle des Feuerunterstützungsoffiziers (FUOf) und orientiert sich beim Funkverkehr an Form 10.056:
 - ★ Die schiessende Art Bttr befindet sich bei beiden Seiten (ARES und DUKE) 10km entfernt. Somit beträgt der Sicherheitsradius 70 cm (700m) und der Grenzradius 43 cm (430m).
 - ★ Anzahl Schuss: 18
- ★ Während der Zeit, in welcher Feuerbegehren gestellt werden können, sollte sich die Übungsleitung vom Sandkasten entfernen, um keinen Hinweis auf baldiges Bogenfeuer zu geben. Auch wenn keine Begehren gestellt werden.

- ★ Wirkung des Bogenfeuers:

Standort des Mittels (Radius um Zielkoordinaten)	Treffwahrscheinlichkeit	Schadenausmass
Angegebene Front (10.056)	2/3 (Würfel: 1-4)	6
Grenzradius (43cm)	½ (Würfel: 1-3)	5
Sicherheitsradius (70cm)	1/6 (Würfel: 1)	5

- ★ Die eigenen Mittel können von eigenem Bogenfeuer auch zerstört werden (Wichtigkeit von Danger Close).

Auswertungshilfe Szenario 5

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

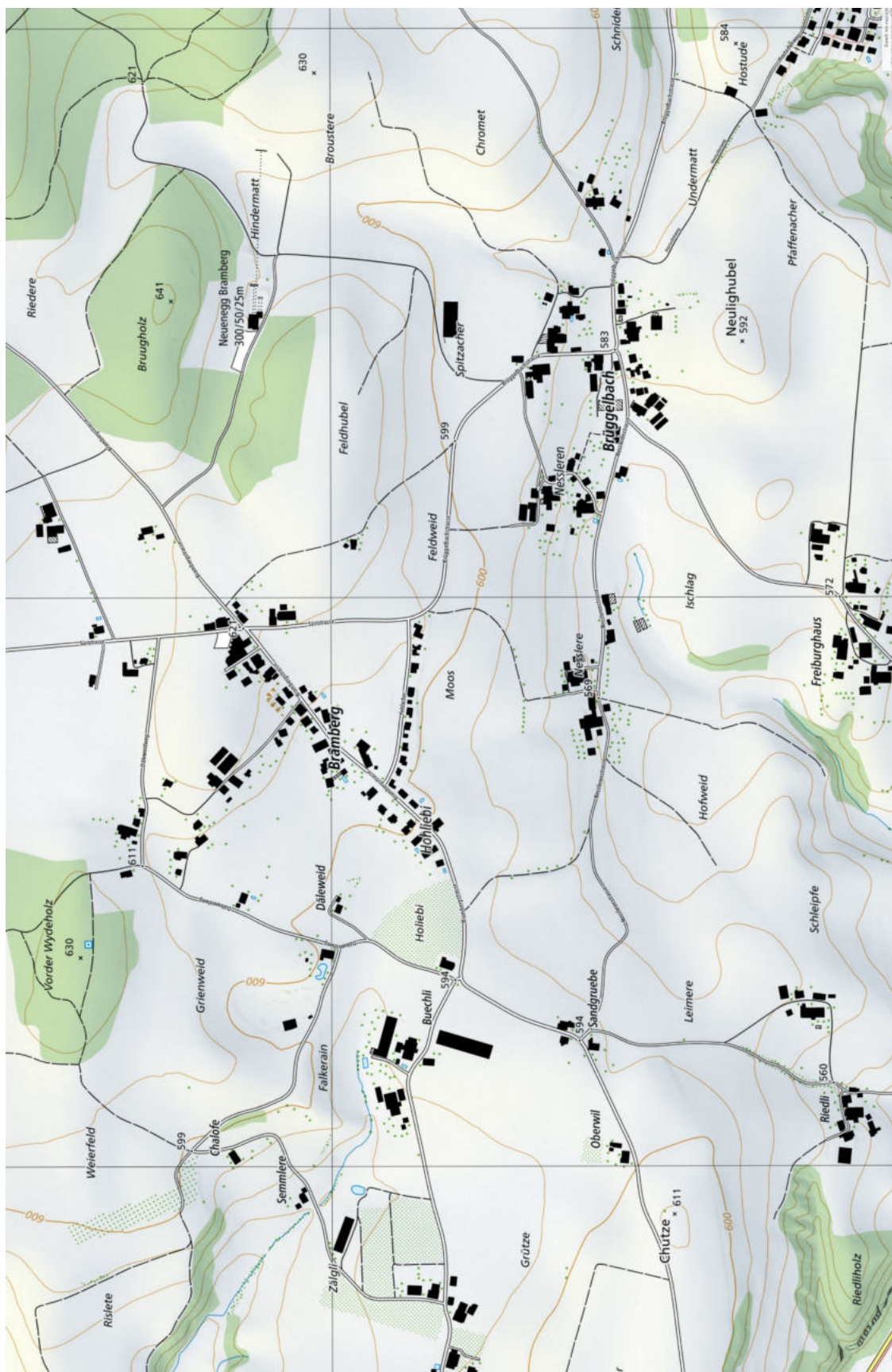
- ★ Wurde das Bogenfeuer rechtzeitig angefordert?
- ★ Wurden Danger-Close-Situationen vermieden?
- ★ Wurde der Prozess der Feuerleitung durch Hilfsbeobachter gemäss Form 10.056 korrekt angewendet?

Mögliche Fehler:

- ★ Artilleriefeuer zu spät angefordert
- ★ Eigene Mittel im Wirkungsbereich
- ★ Unklare oder fehlerhafte Zielangaben

Diskussionsfragen:

- ★ Wann war der optimale Moment um Bogenfeuer anzufordern?
- ★ Warum haben Sie dieses Ziel priorisiert?
- ★ Wie stellen Sie die Sicherheitsabstände sicher?

Geländekarte:

Kdt Pz Kp 1

ARES

KP, 15.07.2025

"PLUVIA"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Pz Bat LAUPEN bezogen und eine Pz Kp als Frontelement in WYDEN platziert. Es wird davon ausgegangen, dass der Gegner über NEUENEGG zur Autobahnauffahrt in FLAMATT stossen will. Der Gegner hat Bogenfeuerwaffen zur Verfügung.
- ★ Das Gros des Pz Bat ZEUS befindet sich in NEUENEGG und bereitet den Gegenstoss nach LAUPEN vor. Die Pz Kp ODYSSEUS steht südlich des Pt. 584 in der Angriffsgrundstellung bereit. Der Einsatz findet in einem UF-Feuerraum statt, somit kann in Verbindung mit dem FUOf Bogenfeuer mittels Hilfsbeobachter geleitet werden.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Pz Z über BRAMBERG nach BRÜGGELBACH stossen und die Bewegungsfreiheit unseres Verbands massgeblich einschränken.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit zwei Pz Z über SANDGRUEBE nach BRÜGGELBACH stossen, um das gegnerische Frontelement zu unterstützen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**ARES**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnenaufklärung unsere Verbände aufklären.
- ★ Mit Artilleriefeuer unsere Verbände niederhalten oder zerschlagen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Nimmt BRAMBERG.
- ★ Plant und führt das Feuer im Rm WYDEN-NEUENEGG.

Nachbartruppen und Partner

O	Rest des Pz Bat ZEUS	Hält sich in NEUENEGG für den Stoss nach LAUPEN bereit.
	Art Abt DRACARIS	Stellt die unmittelbare Feuerunterstützung für die Kampfverbände aus OBERBALM sicher.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Z als Frontelement nach BRÜGGELBACH stossen und den Gegner durch Artilleriefeuer schwächen, um günstige Bedingungen für den weiteren Gegenangriff zu schaffen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit zwei Pz Z nebeneinander über BRÜGGELBACH nach SANDGRUEBE stossen, um den Gegner zu umfassen.
- ★ In einer dritten Phase; mit der gesamten Kp BRAMBERG mittels eines umfassenden Angriffs nehmen und halten, um die weiteren Aktionen des Bat zu begünstigen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ mit einem Pz Z während den ersten beiden Phasen bei Begegnungsgefechten die Entscheidung herbeizuführen.

Aufträge**ARES**

Zug ARES	★ Stösst nach BRÜGGELBACH. ★ Leitet das Art Fe in der ersten Phase.
Zug POSEIDON, HERMES	★ Hält sich bereit nach SANDGRUEBE zu stossen.
Zug DEMETER	★ Hält sich für Folgeaufträge bereit. ★ Leitet das Art Fe in der zweiten und dritten Phase.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk. Verbindung mit dem FUOf auf dem Bat Aufkl N.

Eventualplanung

- ★ Sollte ein eigener Zug während der ersten oder zweiten Phase zerschlagen werden, übernimmt Zug DEMETER dessen Auftrag.

Feuerunterstützung

- ★ Schiesskompetenz des Bogenfeuers als Hilfsbeobachter liegt gemäss den Aufträgen bei den Kampfzügen.

ABC

- ★ BGO

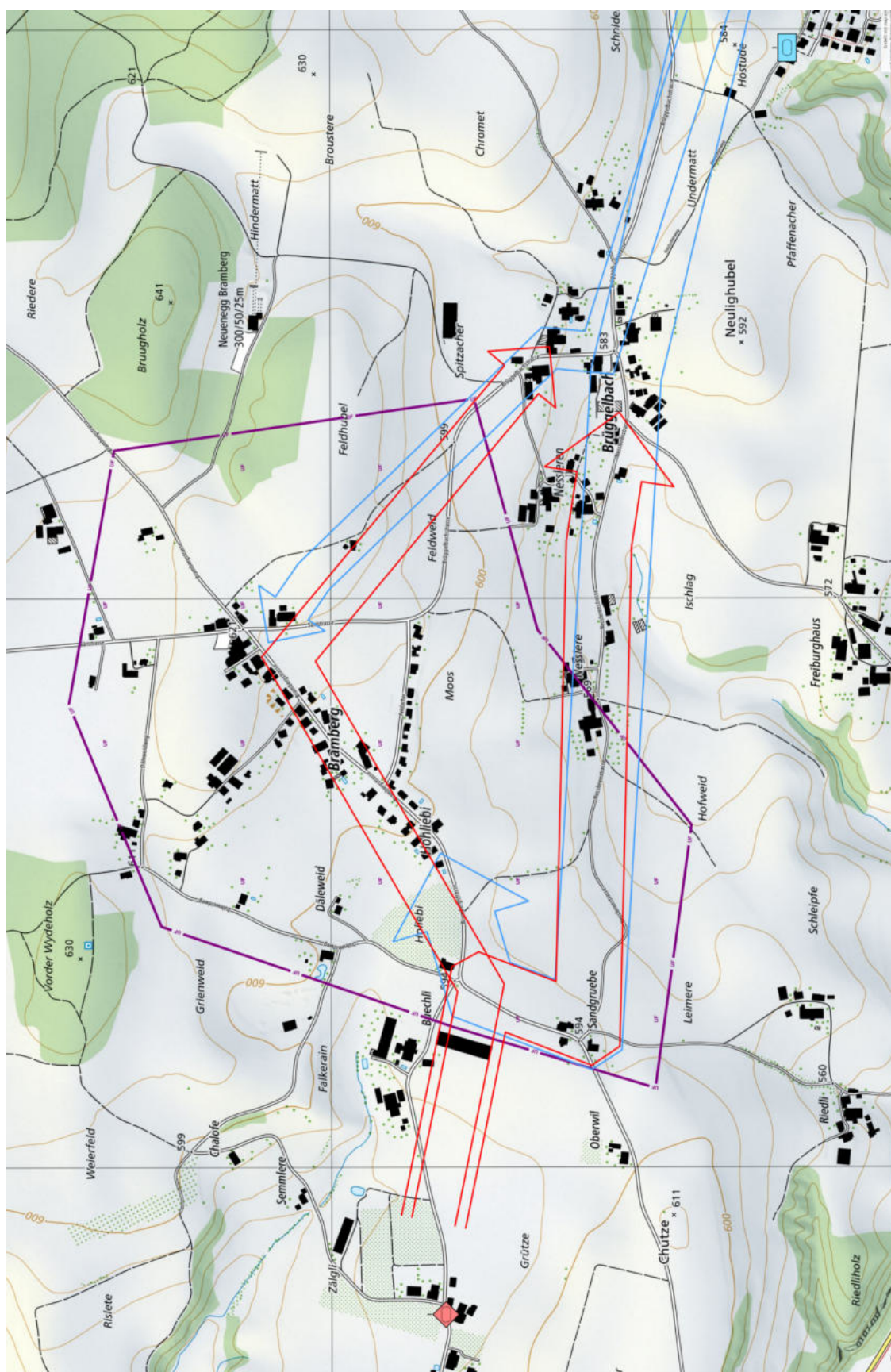
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z DEMETER

Pz Kp 1

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel:

ARES

4x

Pz 87 Leo WE



25cm (250m)



6



250cm (2500m)



5

Kdt Pz Kp 1

DUKE

KP, 01.07.2025

"METEORUM"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Pz Bat NEUENEGG bezogen und eine Pz Kp hat als Frontelement südlich des Pt. 584 die Angriffsgrundstellung bezogen. Es wird davon ausgegangen, dass der Gegner unsere Verbände mittels eines Gegenangriffs in LAUPEN binden will. Der Gegner hat Bogenfeuerwaffen zur Verfügung.
- ★ Das Gros des Pz Bat KING befindet sich in LAUPEN und bereitet den Stoss zur Autobahnauffahrt in FLAMATT vor. Die Pz Kp WELLINGTON hat als Frontelement WYDEN bezogen. Der Einsatz findet in einem UF-Feuerraum statt, somit kann in Verbindung mit dem FUOf Bogenfeuer mittels Hilfsbeobachter geleitet werden.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit einem Pz Z über BRÜGGELBACH nach BRAMBERG stossen und unsere Verbände binden.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem zwei Pz Z nebeneinander von BRÜGGELBACH über SANDGRUEBE nach BRAMBERG stossen und unseren Stoss umfassen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**DUKE**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Mit Artilleriefeuer unsere Verbände niederhalten oder zerschlagen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Nimmt BRÜGGELBACH.
- ★ Plant und führt das Feuer im Rm WYDEN-NEUENEGG.

Nachbartruppen und Partner

W	Rest des Pz Bat KING	Halten sich für den Stoss nach FLAMATT bereit.
	Art Abt TARGARYEN	Stellt die unmittelbare Feuerunterstützung für die Kampfverbände aus OTTISBERG sicher.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Z als Frontelement nach BRAMBERG stossen und den Gegner durch Artilleriefeuer schwächen, um günstige Bedingungen für den weiteren Gegenangriff zu schaffen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit zwei Pz Z hintereinander über SANDGRUEBE nach BRÜGGELBACH stossen, um den Gegner zu umfassen.
- ★ In einer dritten Phase; mit der gesamten Kp BRÜGGELBACH mittels eines umfassenden Angriffs nehmen und halten, um dem Bat den weiteren Stoss nach NEUENEGG zu vereinfachen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ mit einem Pz Z während den ersten beiden Phasen bei Begegnungsgefechten die Entscheidung herbeizuführen.

Aufträge**DUKE**

Zug DUKE	★ Stösst nach BRÜGGELBACH. ★ Leitet das Art Fe in der ersten Phase.
Zug BARON, EARL	★ Hält sich bereit nach BRAMBERG zu stossen.
Zug VISCOUNT	★ Hält sich für Folgeaufträge bereit. ★ Leitet das Art Fe in der zweiten und dritten Phase.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk. Verbindung mit dem FUOf auf dem Bat Aufkl N.

Eventualplanung

- ★ Sollte ein eigener Zug während der ersten oder zweiten Phase zerschlagen werden, übernimmt Zug VISCOUNT dessen Auftrag.

Feuerunterstützung

- ★ Schiesskompetenz des Bogenfeuers als Hilfsbeobachter liegt gemäss den Aufträgen bei den Kampfzügen.

ABC

- ★ BG0

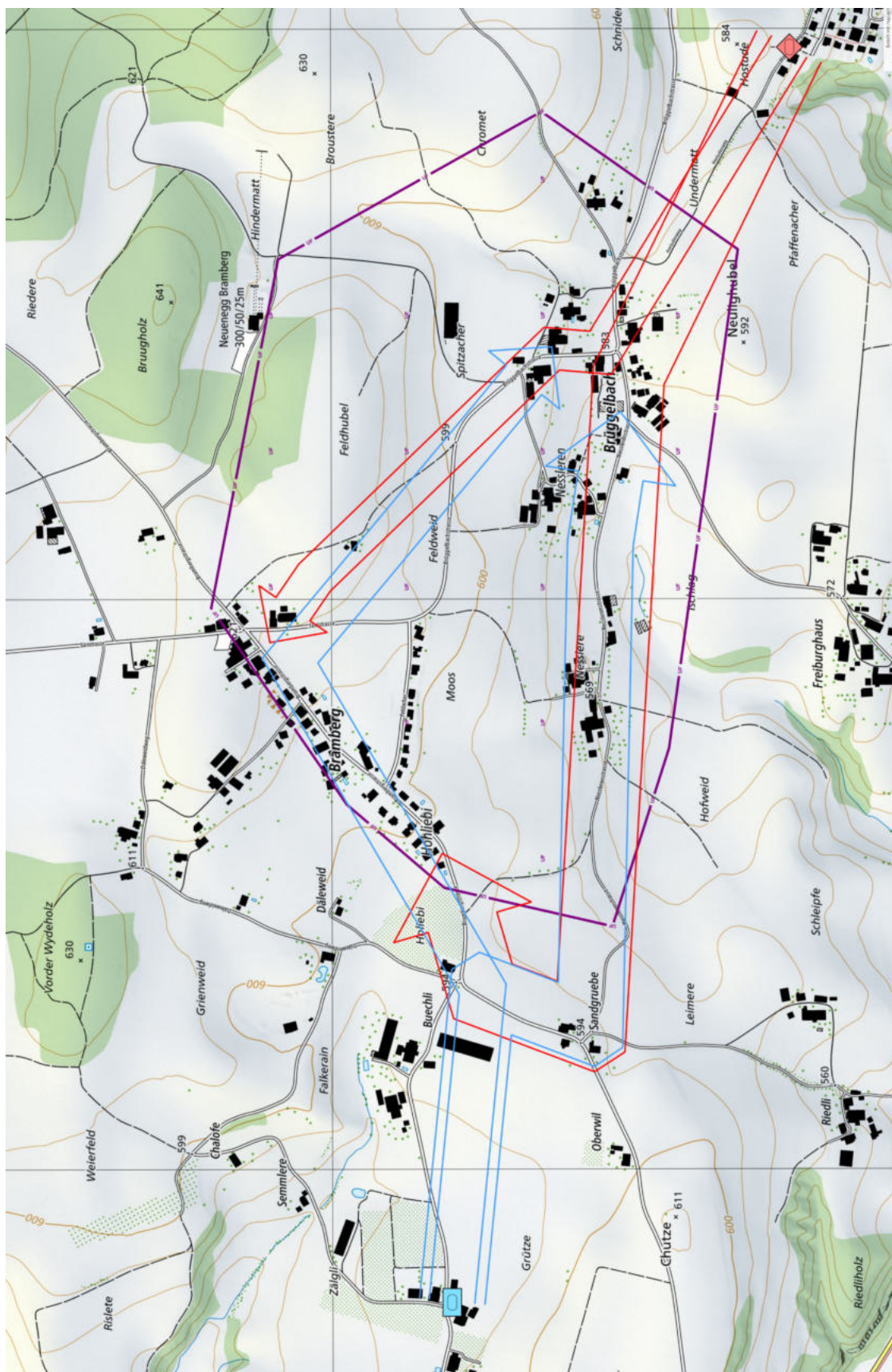
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z VISCOUNT

Pz Kp 1

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel:

DUKE

4x

Pz 87 Leo WE



25cm (250m)



6



250cm (2500m)



5

3.6. Szenario 6 – Führungsausfall: Wer übernimmt?

Lernziele

- ★ Der Zugführer kann die Führung in dynamischen Situationen übernehmen, ohne dazu aufgefordert zu werden.
- ★ Der Zugführer kann Initiative zeigen, wenn die gewohnte Führungsstruktur zusammenbricht.

Trainiertes Verhalten

- ★ Rollenklärung unter Zugführern: Führung übernehmen oder Unterstützung leisten
- ★ Situative Entscheidungsfindung unter Zeitdruck
- ★ Führen der vorgesetzten Stufe (Zugführer übernimmt temporär Kompanieführung)
- ★ Kommunikation zwischen gleichrangigen Verbandsführern, auch bei unklaren Führungsverhältnissen

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ Pro Seite werden zwei Züge trainiert:
 - ★ ARES und HERMES
 - ★ DUKE und BARON
- ★ Kurz nach Beginn des Szenarios (nach der ersten Bewegungsrunde), erhalten beide Seiten den Funkspruch durch die Gef Ord des Kompaniekommandanten, dass dieser ausgefallen ist.
- ★ Bei ARES/HERMES ist der Kdt Stv nicht auffindbar und eine weitere Stellvertreterregelung wurde nicht getroffen. Nun muss die Führungsfähigkeit selbständig durch die Zugführer wiederhergestellt werden.
- ★ Bei DUKE/BARON ist DUKE klar als Kdt Stv definiert. Nun muss die Kp und speziell Z BARON geführt werden.
- ★ Es ist ratsam, die anderen Züge (ohne trainierenden Zugführer) auch im Sandkasten darzustellen, um zu beobachten, ob der Zugführer die Mittel der Kompanie zur Erfüllung seines Zugauftrags oder des Kompanieauftrags einsetzt.
- ★ Die Übungsleitung sollte das Bat Fhr N auf dem Funk geladen haben, um überprüfen zu können, ob der Zugführer die Verbindung zur vorgesetzten Stufe sucht.

Auswertungshilfe Szenario 6

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

- ★ Wie schnell wurde die Führung wiederhergestellt?
- ★ Wer übernahm die Initiative?
- ★ Erfolgte eine klare Rollenklärung?
- ★ Wurden andere Züge mitgeführt?
- ★ Wurde der Kontakt zur vorgesetzten Stufe (Truppenkörper) gesucht?

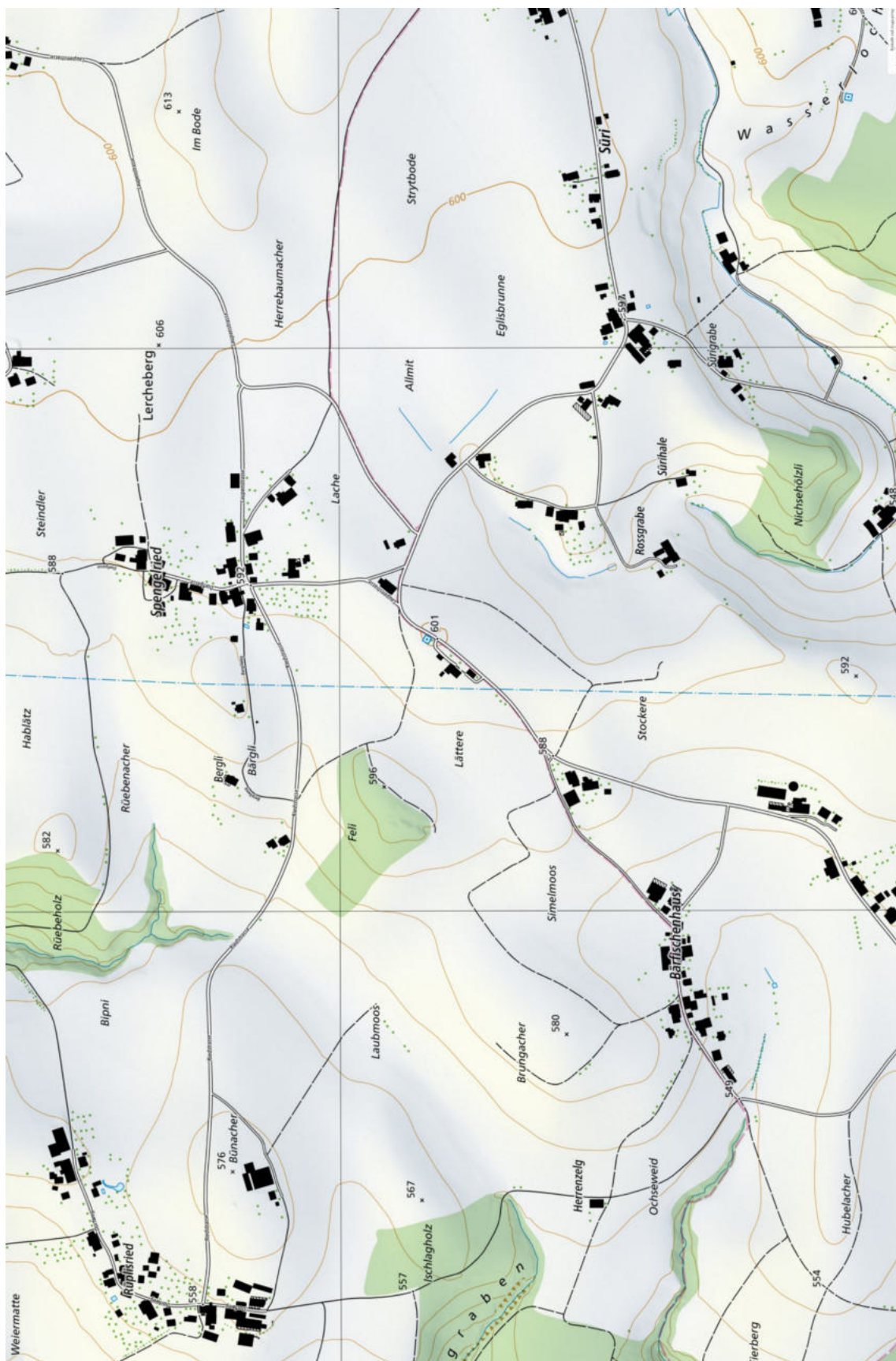
Mögliche Fehler:

- ★ Andauerndes Führungsvakuum
- ★ Beide Zugführer wollen die Einheit führen
- ★ Keiner der Zugführer übernimmt Verantwortung
- ★ Andere Züge werden bei der Befehlsgebung vergessen

Diskussionsfragen:

- ★ Warum haben Sie die Führung übernommen / nicht übernommen?
- ★ Wie haben Sie sich abgestimmt?
- ★ Wie hätte der Prozess effizienter gestaltet werden können?

© Bundesamt für Landestopografie swisstopo



Kdt Inf Kp 1

ARES / HERMES

KP, 15.07.2025

"HYDRA"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Inf Bat MAUSS bezogen und eine Inf Kp als Frontelement in RÜPLISRIED platziert. Der Gegner scheint SPENGELRIED nehmen zu wollen, um von dort aus die Kontrolle über die Achsen im Raum zu erlangen. Der Standort des gegnerischen Kp Kdt ist uns bekannt. Bewaffnete Drohnen sind auf dem Weg, um ihn zu neutralisieren.
- ★ Das Gros des Inf Bat ZEUS befindet sich in BRAMBERG und bereitet den Stoss über BÄRFISCHENHAUS nach LAUPEN vor. Die Inf Kp ODYSSEUS hat in SÜRI bei Pt. 597 Stellung bezogen.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit zwei Inf Z über SPENGELRIED zum Pt. 601 verschieben und die Achse nach BÄRFISCHENHAUS sperren, um den Stoss unserer Verbände zu erschweren.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Inf Z nach BÄRFISCHENHAUS verschieben und von dort aus die Sperre bei Pt. 601 unterstützen.

Der Gegner kann in allen Fällen:**ARES / HERMES**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnenaufklärung unsere Verbände aufklären.
- ★ Mit bewaffneten Drohnen unsere Führungsfz gefährden.

Erhaltener Auftrag

- ★ Nimmt BÄRFISCHENHAUS.
- ★ Stellt die Passierbarkeit der Achsen, insbesondere bei Pt. 601, für das Bat sicher.

Nachbartruppen und Partner

S	Rest des Inf Bat ZEUS	Hält sich in BRAMBERG für den Stoss nach LAUPEN bereit.
	Inf Üstu Kp MEDUSA	Neutralisiert die gegnerische Führung mittels bewaffneten Drohnen.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Inf Z in Richtung von SPENGELRIED einen Scheinangriff durchführen, um die gegnerischen Aktionen zu verlangsamen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit zwei Inf Z hintereinander nach BÄRFISCHENHAUS stossen, und den Rm sichern, um die Durchfahrt des Bat sicherzustellen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ Sobald der Gegner in SPENGELRIED in die Defensive gedrängt wurde, den Inf Z zum Pt. 601 zurückzuziehen, um die Achse zu schützen.

Aufträge

Zug ARES	★ Führt einen Scheinangriff auf SPENGELRIED aus. ★ Hält sich bereit die Achsen um den Pt. 601 zu schützen.
Zug POSEIDON, HERMES	★ Halten sich bereit BÄRFISCHENHAUS zu nehmen und zu sichern.
Zug DEMETER	★ Hält sich bereit, in BÄRFISCHENHAUS einen behelfsmässigen KP zu errichten und betreiben.

Besondere Anordnungen

ARES / HERMES

Kommunikation

- ★ Kommunikation erfolgt grundsätzlich per Funk. Das Funkgerät des Kdt Stv ist defekt; die Kommunikation erfolgt per Meldeläufer.

Eventualplanung

- ★ Sollte der Gegner mit der gesamten Kp auf Pt. 601 stossen, wird unsere gesamte Kp für die Verteidigung des Achsenabschnitts eingesetzt.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BG0

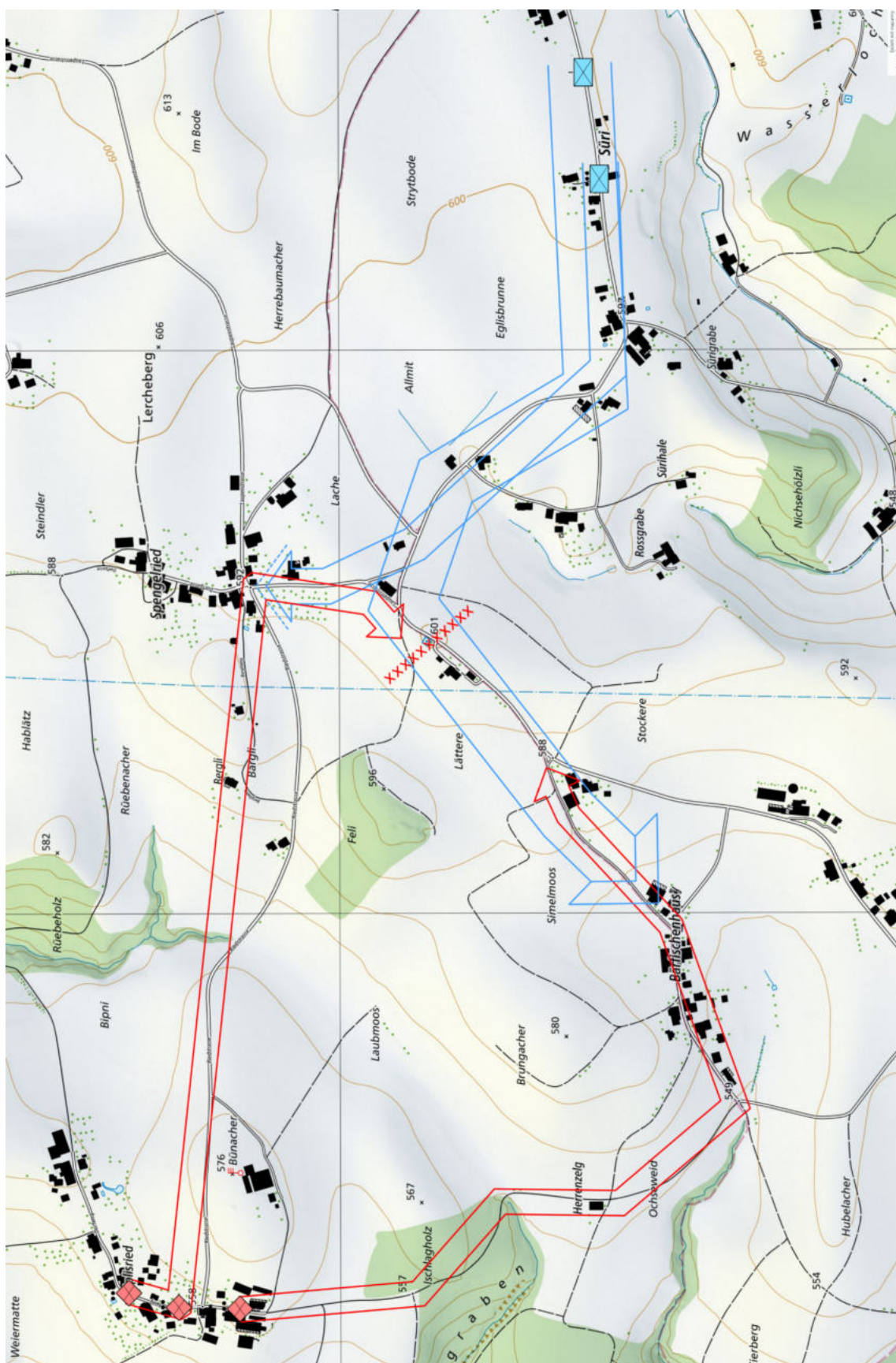
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z ARES
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz beim Bat KP in BRAMBERG

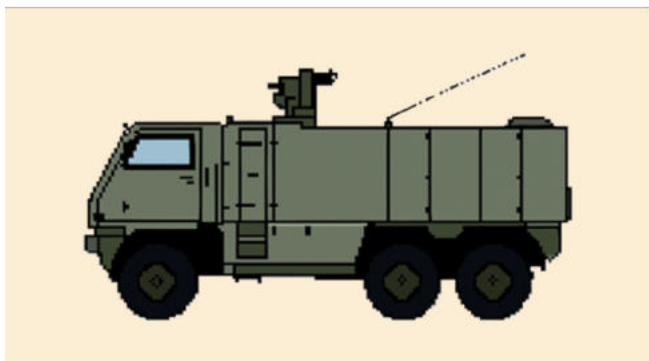
Inf Kp I

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel:

ARES / HERMES**4x (ARES)****Jeweils 4x****GMTF 6x6**

27cm (270m)



3



180cm (1800m)



3

Inf Gruppe

12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW 90: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm
(20-500m)

1

ARES / HERMES

4x (HERMES)

4x (POSEIDON)

PIRANHA 8x8



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



4

LW L DURO



28cm (280m)



2

Kdt Inf Kp 1

DUKE / BARON

KP, 01.07.2025

"CAPUT"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 243

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit dem Gros eines Inf Bat BRAMBERG bezogen und eine Inf Kp als Frontelement in SÜRI positioniert. Der Gegner scheint einen Stoss gegen LAUPEN durchführen zu wollen. Der Standort des gegnerischen Kp Kdt ist uns aufgrund von Drohnenaufklärung bekannt. Bewaffnete Drohnen sind auf dem Weg, um ihn zu neutralisieren.
- ★ Das Inf Bat KING hat MAUSS bezogen und die Inf Kp WELLINGTON als Frontelement in RÜPLISRIED platziert. Das Bat bereitet den Stoss über SPENGELRIED nach ROSSHÄUSERN vor. Der Kp Kdt Stv wurde während des vorherigen Einsatzes durch eine Drohne neutralisiert. Zugführer DUKE übernimmt.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit zwei Inf Z hintereinander SPENGELRIED nehmen und unsere Verbände binden, um unseren Hauptstoss zu verzögern.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Inf Z nach BÄRFISCHENHAUS verschieben und günstige Bedingungen für eine Umfassung unseres Stosses schaffen..

Der Gegner kann in allen Fällen:**DUKE / BARON**

- ★ Mittels unbewaffneter Drohnen unsere Mittel im gesamten Einsatzraum aufklären.
- ★ Mit bewaffneten Drohnen unsere Führungseinrichtungen angreifen.

Erhaltener Auftrag

- ★ Nimmt SPENGELRIED.
- ★ Stellt die Passierbarkeit der Achsen RIEDSTRASSE und LAUPENSTRASSE sicher.

Nachbartruppen und Partner

N	Rest des Inf Bat KING	Hält sich in MAUSS für den Stoss nach ROSSHÄUSERN bereit.
	Inf Üstu Kp HARRIS	Neutralisiert die gegnerische Führung mittels bewaffneten Drohnen.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit zwei Inf Z hintereinander nach SPENGELRIED stossen und die Kreuzung bei Pt. 592, sowie die östliche Kreuzung mit je einem Zug schützen, um dem gegnerischen Stoss zuvorzukommen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit einem Inf Z nach BÄRFISCHENHAUS verschieben und bei Pt. 549 eine gegnerische Umfassung unserer Truppen durch eine improvisierte Sperre verhindern.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ Auf Befehl alle Kreuzungen der Achsen RIEDSTRASSE und LAUPENSTRASSE mit jeweils einem Zug zu besetzen.

Aufträge**DUKE / BARON**

Zug DUKE	★ Verschiebt nach BÄRFISCHENHAUS und erstellt eine improvisierte Sperre bei Pt. 549. ★ Hält sich bereit die Kreuzung der RIEDSTRASSE nördlich von Pt. 596 zu schützen
Zug BARON, EARL	★ Stossen hintereinander nach SPENGELRIED und schützen die Kreuzungen. BARON schützt bei Pt. 592 und EARL die Östliche.
Zug VISCOUNT	★ Schützt die südliche Einfahrt nach RÜPLISRIED.

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk.

Eventualplanung

- ★ Sollte der Gegner ein Schwergewicht vor SPENGELRIED bilden, unterstützt DUKE, um die Bewegungsfreiheit im Rm zu garantieren.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

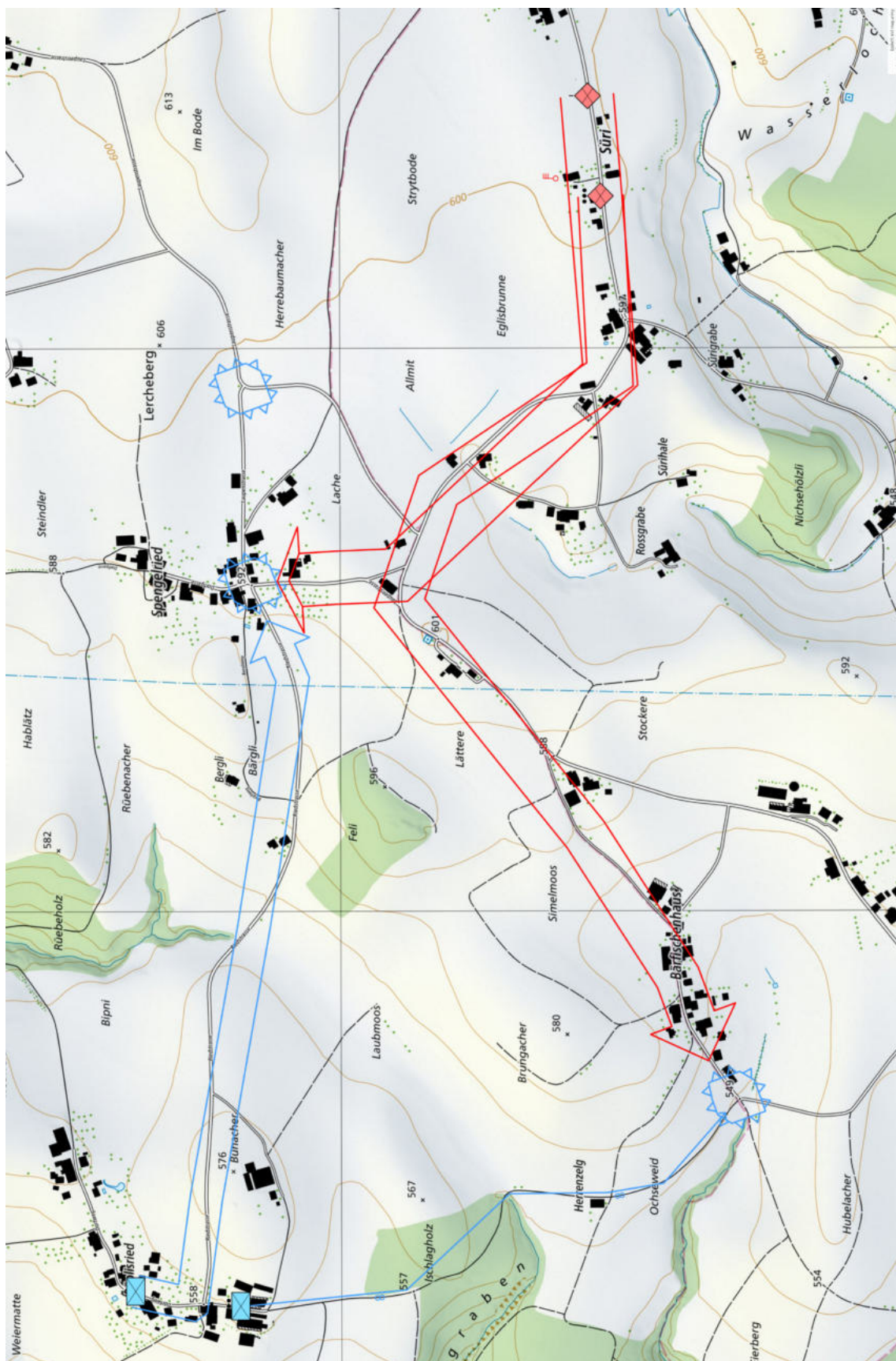
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Fz bei Z DUKE

Inf Kp 1

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel:

DUKE / BARON

4x (DUKE)

Jeweils 4x

GMTF 6x6



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



3

Inf Gruppe



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW 90: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW 90: Min. 2cm, Max. 50cm
(20-500m)

1

DUKE / BARON

4x (BARON)

4x (EARL)

PIRANHA 8x8



27cm (270m)



3



180cm (1800m)



4

LW L DURO



28cm (280m)



2

3.7. Szenario 7 – Logistik unter Beobachtung

Lernziele:

- ★ Der Zugführer kann die Bedeutung logistischer Bewegungen im taktischen Rahmen erfassen und diese entsprechend der Bedrohungslage anpassen.
- ★ Der Zugführer kann korrektes Meldeverhalten über eine direkte Konfrontation priorisieren und erkennt den Nutzen hiervon.

Trainiertes Verhalten:

- ★ **ARES (VLST 2)**
 - ★ Bezug eines VLST-Standorts in einem unsicheren Umfeld.
 - ★ Bewusster Umgang mit der eigenen Verwundbarkeit, Meldungen bei erkanntem Gegner und Lagebeurteilung unterwegs.
 - ★ Kommunikation mit der vorgesetzten Stufe bei unerwarteter Lageentwicklung.
- ★ **DUKE (Aufkl Z)**
 - ★ Geduld im taktischen Rahmen: Entscheiden, ob und wann der Gegner zu schlagen ist.
 - ★ Erkennen der langfristigen Wirkung von Information gegenüber kurzfristiger Wirkung eines Feuerüberfalls.
 - ★ Meldedisziplin.

Hinweise für die Übungsleitung

- ★ **Sichtfeldregelung:** Die Sichtverhältnisse auf dem Sandkasten werden nicht durch die Sicht der Gefechtsordonnanz dargestellt, sondern bewusst durch die Übungsleitung freigegeben. Nur wenn plausibel, darf die Ordonnanz dem Zugführer mitteilen, was seine Mittel sehen. Die Aufklärer sehen grundsätzlich besser und weiter als der Logistikzug.
- ★ **VLST-Standort als zentrales Ziel:** Der Zielort des verschiebenden Logistikzugs (ARES) ist für diesen klar. DUKE kennt diesen Ort nicht. Die Beobachtung der Verlegung durch den Raum muss DUKE zu diesem Ziel hinführen. Eine zu frühe Konfrontation kann zwar Wirkung erzielen, wird aber vermutlich zur Enttarnung und schweren eigenen Verlusten führen.
- ★ **Spannungsfeld betonen:** Beide Seiten stehen in einem Spannungsfeld zwischen Handlung und Unterlassung. Besonders bei DUKE wird die Fähigkeit zur taktischen Zurückhaltung erprobt, was durch eine starke innere Zielspannung („Wir könnten sie sofort neutralisieren“) bewusst provoziert werden soll.

- ★ **Bewaffnung der VLST 2 (ARES):** Die Mittel, welche im Lastwagen transportiert werden (NLAW) stehen einem dynamisch denkenden VLST-Zugführer auf dessen Eigeninitiative zur Verfügung.
- ★ **Ende des Szenario:** Im Vergleich zu den anderen Szenarien kann dieses Szenario enden, ohne dass ein Schuss geschossen wurde. Wenn ARES den VLST-Standort bezogen und DUKE diesen gemeldet hat, kann die Übungsleitung das Szenario für beendet erklären.

Auswertungshilfe Szenario 7

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

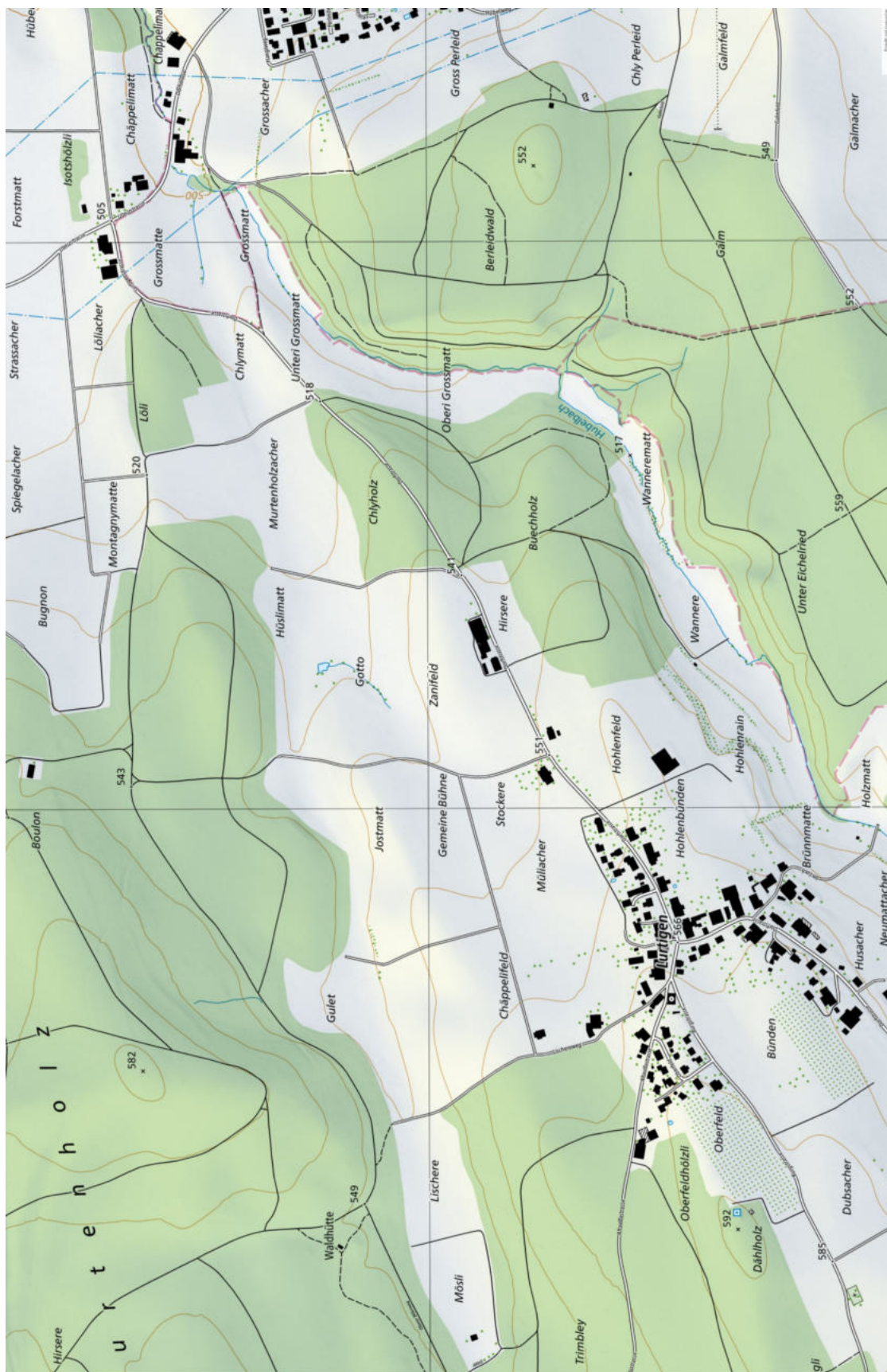
- ★ Wurde die Verwundbarkeit des VLST-Zuges erkannt?
- ★ Wurden Informationen konsequent an die vorgesetzte Stufe weitergegeben?
- ★ Wurden die Aufklärungsmittel korrekt eingesetzt?
- ★ Wurden Schlüsselemente geschützt?

Mögliche Fehler:

- ★ Überhasteter Angriff mit Aufklärungsmitteln
- ★ Mangelnder Schutz von Schlüsselementen (Kdo DURO / BBC)
- ★ Fehlende Meldungen

Diskussionsfragen:

- ★ Informationsbeschaffung oder Wirkung – was ist wichtiger?
- ★ Wie bleiben Sie geduldig unter Druck?
- ★ Inwiefern rechtfertigt die Möglichkeit gegnerische Schlüsselemente auszuschalten ein Abweichen vom erhaltenen Auftrag?

Geländekarte:

Kdt Art Log Bttr

ARES

KP, 15.07.2025

"HANNIBAL"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 242

Orientierung**Allgemeine Lage**

- ★ Der Gegner wurde vor einer Woche aus dem Rm MURTEN gedrängt. Die neue Front verläuft zwischen BERN-NEUENEGG-SCHWARZENBURG. Im Rm LURTIGEN können sich noch vereinzelte überrollte Aufklärerformationen bis maximal Zugstärke befinden.
- ★ Der Artilleriebewegungsraum der Art Abt ZEUS ist nördlich begrenzt durch BÜCHSLEN und südlich begrenzt durch GURMELS. Die Art Log Bttr hat auf Befehl der Abteilung die Staffelung vorgenommen. Die RLST befindet sich in LIEBISTORF und die VLST 1 in SALVENACH. Die VLST 2 verschiebt zu ihrem befohlenen Standort und befindet sich aktuell westlich von LURTIGEN bei Pt. 585.

Bedrohung**Der Gegner kann**

- ★ Mit einem Aufkl Z bei Pt. 541 einen Hinterhalt vorbereiten und unsere Schlüsselmittel durch einen Feuerüberfall zerstören.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit improvisierten Sprengladungen oder Strassensperren unsere Verschiebung kanalisieren oder anhalten.

Der Gegner kann in allen Fällen:**ARES**

- ★ Durch das Aufklären der logistischen Einrichtungen die Fähigkeit zur Auftragserfüllung der Abt gefährden.

Erhaltener Auftrag

- ★ Stellt die Versorgung der Abt mit den Ns Kl III und V, sowie die Instandhaltung mittels einer Staffelung im gesamten Artilleriebewegungsraum sicher.

Nachbartruppen und Partner

N	Art Bttr 1	Stellt die Feuertätigkeiten aus dem Rm BÜCHSLEN sicher.
S	Art Bttr 2	Stellt die Feuertätigkeiten aus dem Rm OBERBURG sicher.
	Art Bttr 3	Stellt die Feuertätigkeiten aus dem Rm GALMGUET sicher.
S	Art Bttr 4 / Flt Bttr	Stellt die Feuer- und Feuerführungstätigkeiten aus dem Rm GURMELS sicher.

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einer RLST und einer VLST die logistischen Bedürfnisse in den Räumen LIEBISTORF und SALVENACH abdecken.
- ★ Eine VLST südwestlich von GEMPENACH bei Pt. 505 beziehen.
- ★ In einer zweiten Phase; die logistischen Bedürfnisse im gesamten Artilleriebewegungsraum abdecken.

Aufträge

VLST 2 (ARES)	★ Bezieht und betreibt den Standort bei Pt. 505.
VLST 1	★ Stellt die logistischen Bedürfnisse ab dem Standort SALVENACH sicher.
RLST	★ Stellt die logistischen Bedürfnisse ab dem Standort LIEBISTORF sicher. ★ Betreibt die Abteilungswerkstatt

Besondere Anordnungen

ARES

Kommunikation

- ★ Die Kommunikation erfolgt grundsätzlich über INTAFF. Unvorhergesehenes wird über Funk kommuniziert.

Instandhaltung

- ★ Diagnose erfolgt prinzipiell bei der VLST 1, Instandhaltung in der Abteilungswerkstatt. Koordiniert wird über INTAFF.

Nachschub/Rückschub

- ★ Gemäss INTAFF. Dotation für den Bezug der VLST 2 im Anhang.

ABC

- ★ BG0

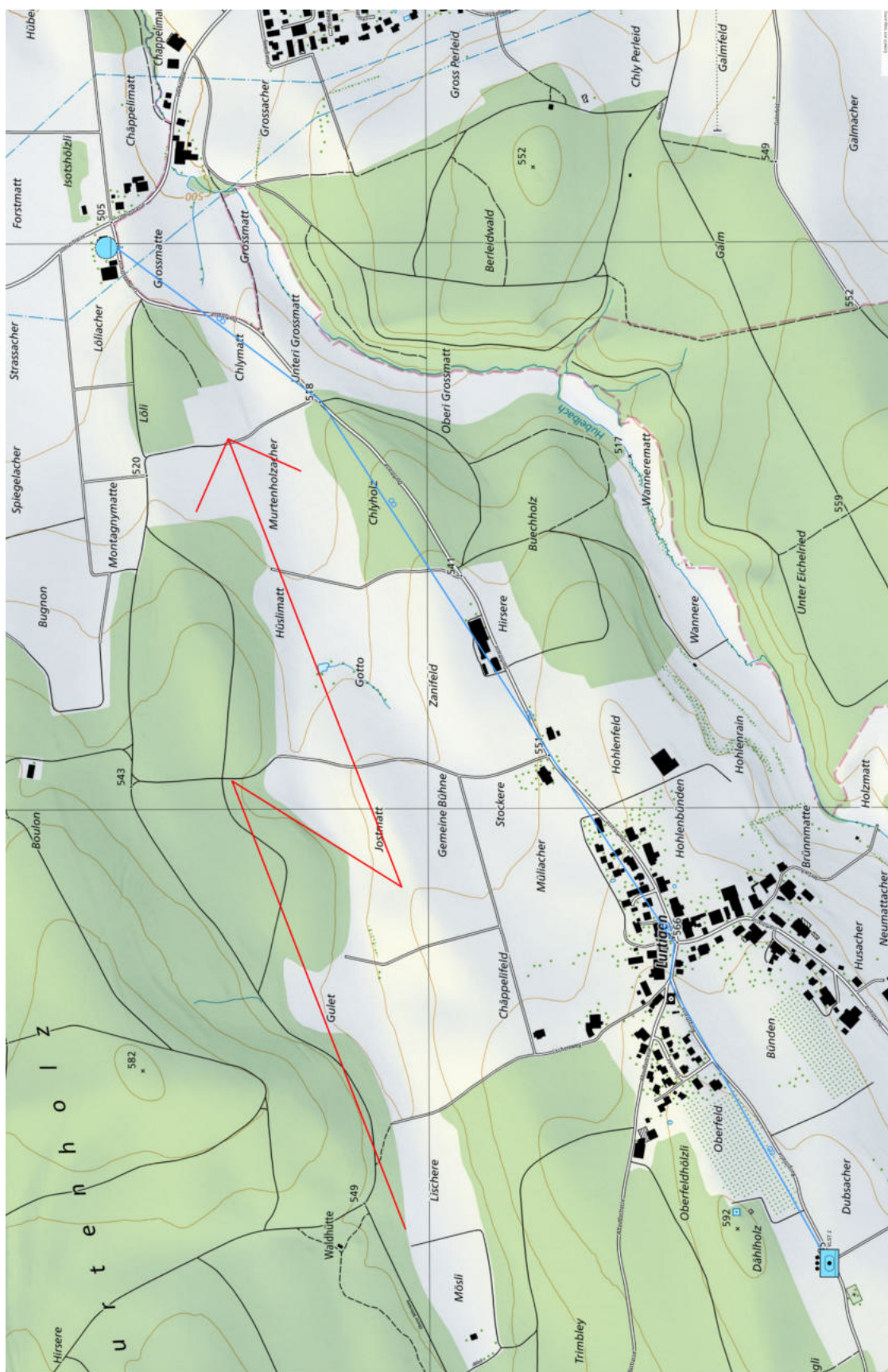
Standorte

- ★ **Mein Standort:** Im KP bei der RLST
- ★ **Mein Stv:** Im KP bei der RLST

Art Log Bttr

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel:

ARES

1x:

3x

Kdo DURO



28cm (280m)



2

Art Ns Gruppe



12cm (120m)



Stgw 90: 2



Stgw 90: 30 cm (300m)



1

1x:

2x:

IVECO 8x8 mit BBC



27cm (270m)



2

LW L DURO



28cm (280m)



2

ARES

2x

IVECO 8x8 mit FLAT



27cm (270m)



2

Die FLAT enthalten Artilleriemunition, MG-Munition und jeweils 1 RGW (Waffenwert: 5, Reichweite: Min. 2cm, Max. 50cm (20-500m))

S2 / Mech Bat KING

DUKE

KP, 01.07.2025

"ILLUMINATI"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 242

Orientierung**Allgemeine Lage**

- ★ Der Gegner hat uns vor einer Woche aus dem Rm MURTEN gedrängt. Die gegnerischen schweren Mittel befinden sich in NEUENEGG. Der gegnerische Artilleriebewegungsraum ist nördlich begrenzt durch BÜCHSLEN und südlich begrenzt durch GURMELS. Einzelne Elemente der gegnerischen Artillerie wurden im Rm LURTIGEN durch Zivilisten gemeldet.
- ★ Der Aufkl Z DUKE wurde beim gegnerischen Stoss überrollt. Eine Aufkl Gr wurde dabei durch den Gegner erkannt und neutralisiert. Es scheint, dass keine Informationen über den Aufenthaltsort des Rests des Zuges an den Gegner gelangt sind. Der Aufkl Z DUKE befindet sich aktuell östlich von LURTIGEN bei Pt. 559. Das Mech Bat KING wurde bis zum neuen Frontverlauf bei BERN-NEUENEGG-SCHWARZENBURG zurückgedrängt.

Bedrohung**Der Gegner kann**

- ★ Mit einer Art Bttr im gesamten Rm bei aufgeklärten eigenen Mitteln, diese suchen und zerstören.

Der Gegner kann weiter

- ★ Durch Verschiebungen in Zugsstärke uns aufklären und uns zur Exfiltration zwingen.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Durch Hinweise der Zivilbevölkerung auf unseren Standort schliessen.

Erhaltener Auftrag**DUKE**

- ★ Überwacht den Rm LURTIGEN.
- ★ Exfiltriert auf Befehl zurück zu den Kampfverbänden.

Nachbartruppen und Partner

W	Rest des Mech Bat KING	Sperrt im Rm NEUENEGG.
---	------------------------	------------------------

Absicht**Ich will**

- ★ Mit zwei verminderten Patrouillen zwei Beobachtungsplattformen beziehen und betreiben, um gegnerische Bewegungen auf der DORFSTRASSE zu erkennen. Mit einem Zugsechtstand die Lageverfolgung und den Meldefluss sicherstellen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ Bei Feindkontakt den ganzen Zug beim Sammelort bei Pt. 559 zu sammeln, um ein neues Dispositiv zu beziehen.

Aufträge

Zug DUKE	★ Plant, bezieht und betreibt zwei Beobachtungsplattformen mit Einblick auf die DORFSTRASSE. ★ Meldet alle besonderen Nachrichtenbedürfnisse unverzüglich.
-----------------	---

Besondere Anordnungen**Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk.

Eventualplanung

- ★ Sollte ein gegnerisches Schlüsselement aufgeklärt werden, hält sich der Z DUKE bereit, dieses auf Befehl des Bat zu zerstören.

Besondere Nachrichtenbedürfnisse

DUKE

- ★ Stärke, Gliederung und Tätigkeiten gegnerischer Truppen;
- ★ Stellungen gegnerischer Unterstützungswaffen;
- ★ Den Stoss gegnerischer Kräfte durch einen Raum;
- ★ Den Kräfteansatz und den Aufbau gegnerischer logistischer Basen;
- ★ Gegnerische Verteidigungsstellungen, Sperren und Verminungen

Standorte

- ★ **Mein Standort:** Im Bat KP in NIEDERSCHERLI

Mech Bat KING

Hptm Wellington

S2

Verfügbare Mittel (jeweils 4x)

DUKE

Aufkl Gr



12cm (120m)



Stgw 90: 2

Stgw 90: 30 cm (300m)
ZF: 60cm (600m)

1

Aufklfz 93/97



28cm (280m)



2



180 cm (180 km)



3

3.8. Szenario 8 – Befehle aus der Glaskugel

Lernziele:

- ★ Der Zugführer kann die Absicht der vorgesetzten Stufe erkennen und bei Lageentwicklungen eigenständig Entscheidungen treffen,
- ★ Der Zugführer kann trotz Unterschieden zwischen Befehl und Realität die Initiative übernehmen,
- ★ Der Zugführer kann auf geographische und taktische Veränderungen reagieren und sein Lagebild dynamisch anpassen.

Trainiertes Verhalten:

- ★ Umsetzung eines Befehls trotz erkennbar falscher Prämissen. Der Fokus liegt auf der Absicht und nicht auf dem Auftrag.
- ★ Dynamisches Anpassen der Taktik bei widersprüchlicher oder veralteter Information.
- ★ Kommunikation mit der vorgesetzten Stufe, um das Lagebild auf Stufe Kp/Bat zu aktualisieren.

Hinweise für die Übungsleitung:

- ★ Befehlsausgaben an die Zugführer sind in sich korrekt, basieren aber auf falschen Annahmen:
 - ★ Der Gegner wird in anderer Stärke und mit anderen Mitteln als befohlen erscheinen.
 - ★ Wichtige Achsen sind entweder nicht mehr vorhanden (Brücke), unpassierbar oder vermint.
- ★ Die Geländekarte stellt die «Realität» dar und darf den Zugführer nicht gezeigt werden (nächste Seite).
- ★ Folgende Achsen/Punkte sind vermint und zerstören das erste Fz, welches mit ihnen in Kontakt kommt, ungeachtet des Rüstungswerts:
 - ★ Der Feldweg nördlich des FUCHSERTACHER
 - ★ Die RÜTISTRASSE nördlich der WIDELISTUDE

- ★ Folgende Änderungen im Gelände haben stattgefunden:
 - ★ Die Brücke über die AARE bei Pt. 450 wurde gesprengt.
 - ★ Die LEIMENSTRASSE durch das Industriegebiet nördlich von FUCHSERTACHER ist unpassierbar.

Auswertungshilfe Szenario 8

Beobachtungspunkte für die Übungsleitung:

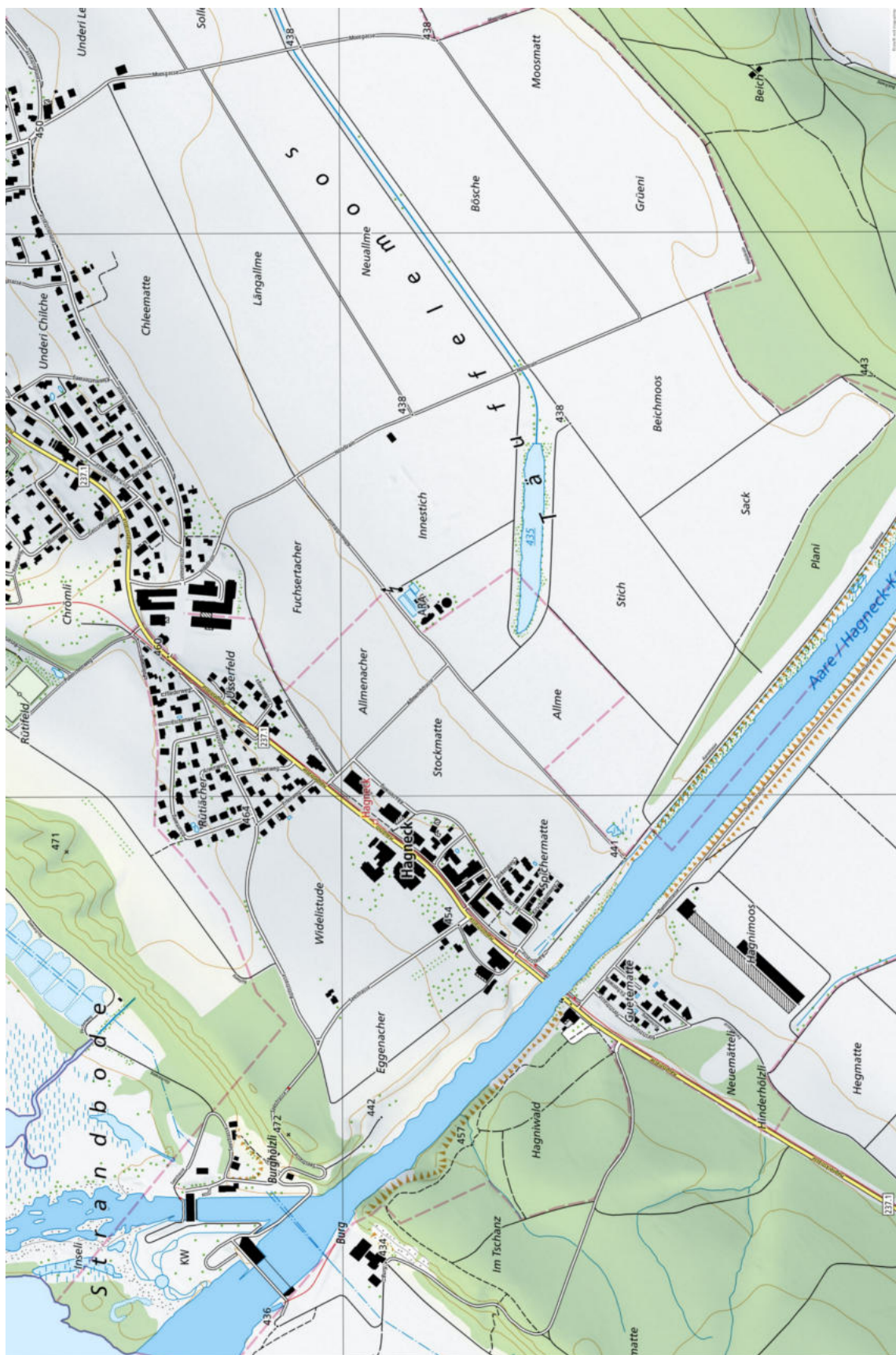
- ★ Wurde erkannt, dass der Befehl auf falschen Annahmen basiert?
- ★ Wurde die tatsächliche Lage der vorgesetzten Stufe gemeldet?
- ★ Wurde die Absicht verstanden und umgesetzt?
- ★ Wie wurde mit Minenfeldern und Hindernissen umgegangen?

Mögliche Fehler:

- ★ Befolgen des Auftrags und ignorieren der Absicht
- ★ Übermässige Verluste an Minenfelder
- ★ Fehlende Meldungen

Diskussionsfragen:

- ★ Wann haben Sie erkannt, dass etwas nicht stimmt?
- ★ Haben Sie die veränderte Lage akkurat an die vorgesetzte Stufe gemeldet?
- ★ Absicht oder Auftrag – was ist wichtiger?

Geländekarte:

Kdt Pz Gren Kp 3

ARES

KP, 15.07.2025

"ARGUS"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 232

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner hat mit einem Mech Bat GEROLFINGEN bezogen und eine Pz Kp als Frontelement auf dem Sportplatz RÜTIFELD südlichöstlich von TÄUFFELEN platziert. Der Gegner scheint die Kraftwerke im Rm BURGHÖLZLI in seinen Besitz bringen zu wollen.
- ★ Das Gros des Mech Bat ZEUS befindet sich in LÜSCHERZ in der Angriffsgrundstellung und bereitet den Stoss nach GEROLFINGEN vor. Die Pz Gren Kp ODYSSEUS steht bei der Zusammenkunft von Schiene und Strasse bei Pt. 446 in Stellung. Der Zug ARES fährt als Frontelement auf der HAGNECKSTRASSE Richtung HAGNECK.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit zwei Pz Z hintereinander über den RÜTIWEG nach BURGHÖLZLI stossen und die Kraftwerke in seinen Besitz nehmen, um unsere Freiheit des Handelns einzuschränken.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit einem Pz Z in HAGNECK Position beziehen, um unsere Verbände beim Überqueren der Brücke zu zerstören.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mit Pz- und Personenminen die Passierbarkeit der Achsen einschränken.

Erhaltener Auftrag**ARES**

- ★ Sperrt die HAUPTSTRASSE nördlich von HAGNECK bei der Kreuzung mit der ALLMENDSTRASSE.

Nachbartruppen und Partner

W	Rest des Mech Bat ZEUS	Bereitet sich in LÜSCHERZ für den Stoss nach GEROLFINGEN vor.
---	------------------------	---

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Gren Z als Frontelement HAGNECK nach Gegnern durchsuchen, um günstige Bedingungen für die Sperre zu schaffen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit zwei Pz Gren Z hintereinander durch das Frontelement stossen und die Sperre bei der Kreuzung HAUPTSTRASSE-ALLMENDSTRASSE erstellen, um den Gegner bei einem späteren Stoss zu binden.
- ★ Mit einem Pz Gren Z über die RÜTISTRASSE zur Sperre verschieben, um einen allfälligen gegnerischen Stoss zu erkennen.
- ★ In einer dritten Phase; mit der gesamten Kp Stellung beziehen, um den Gegner beim Auffahren auf die Sperre unter Feuer zu legen.

Aufträge

Zug ARES	★ Überquert die Brücke bei Pt. 450 und durchsucht HAGNECK. ★ Hält sich bereit die anderen Züge bei der Sperre zu unterstützen.
Zug POSEIDON, HERMES	★ Hält sich bereit auf Befehl die Sperre bei der Kreuzung zu erstellen.
Zug DEMETER	★ Stösst auf Befehl über die RÜTISTRASSE zur Sperre.

Besondere Anordnungen

ARES

Kommunikation

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk.

Eventualplanung

- ★ Sollte ein Minenfeld erkannt werden, muss dies unverzüglich an die vorgesetzte Stufe gemeldet werden.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BGO

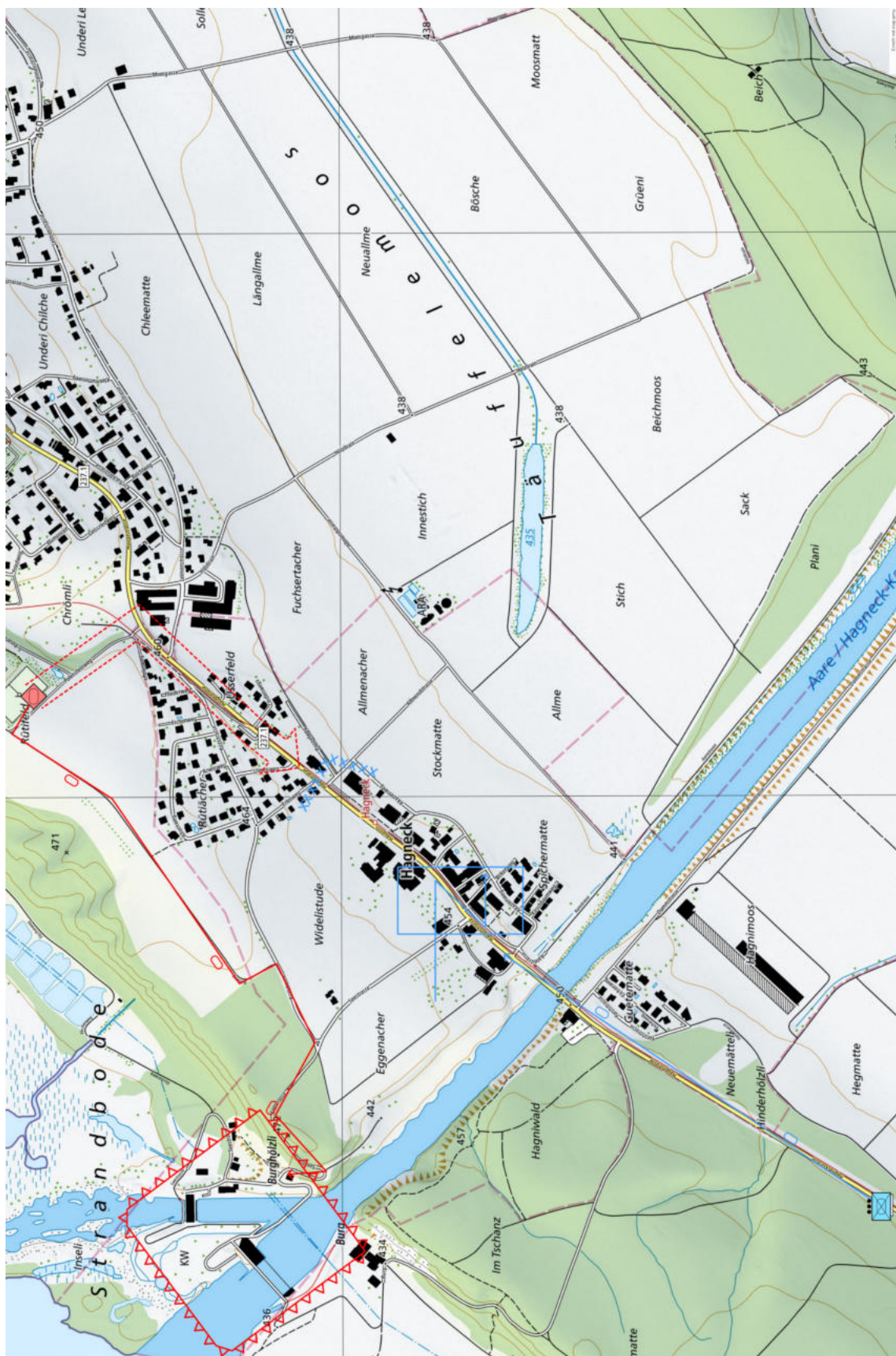
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z POSEIDON
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z DEMETER

Pz Gren Kp 1

Hptm Odysseus

Kommandant



Verfügbare Mittel (jeweils 4x)

ARES

Pz Gren (Abgesessen)



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW + NLAW: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW+NLAW: 40 cm (400)

1

SCHÜTZENPANZER 2000



28cm (280m)



4



100cm (1 km)



4

Kdt Pz Gren Kp 3

DUKE

KP, 15.07.2025

"CAECITAS"

Einsatzbefehl

LK 1 : 50 000; BI 232

Orientierung

Allgemeine Lage

- ★ Der Gegner bereitet sich mit einem Inf Bat im Rm SISELEN für einen Stoss nach TÄUFFELEN vor. Zivilisten haben eine Inf Kp beim Pt. 443 südöstlich von HAGNECK gemeldet.
- ★ Das Gros des Mech Bat KING stellt sich im Raum WALPERSWIL zum Stoss über die AARE bei HAGNECK bereit. Die Kp Wellington befindet sich beim Pt. 450 nordöstlich von HAGNECK.

Bedrohung

Der Gegner kann

- ★ Mit zwei Inf Z hintereinander über die Achse HÖLZLIRAIN nördlich des FUCHSERTACHER in das Industriegebiet stossen, um die umliegenden Achsen zu kontrollieren.

Der Gegner kann weiter

- ★ Mit zwei Inf Z die Brücke über die AARE für den weiteren Stoss seiner Verbände offenhalten.

Der Gegner kann in allen Fällen:

- ★ Mit Sabotageaktionen und Minenfeldern die Bewegungsfreiheit im Rm massgeblich einschränken.

Erhaltener Auftrag**DUKE**

- ★ Hält die HAUPTSTRASSE, sowie die Brücke über die AARE, in HAGNECK für den weiteren Stoss des Mech Bat offen.

Nachbartruppen und Partner

W	Rest des Mech Bat KING	Hält sich in WALPERSWIL zum Stoss über die AARE bereit
---	------------------------	--

Absicht**Ich will**

- ★ In einer ersten Phase; mit einem Pz Gren Z das Industriegebiet nördlich des FUCHSERTACKER auf Feindpräsenz durchsuchen, um die Handlungsfreiheit im nördlichen Einsatzraum sicherzustellen.
- ★ In einer zweiten Phase; mit einem Pz Gren Z vom Industriegebiet zur Brücke stossen und die Passierbarkeit der HAUPTSTRASSE sicherstellen, um die Voraussetzungen für den Stoss der Hauptverbände zu schaffen.
- ★ Mit dem Rest der Kp die HAUPTSTRASSE an allen Kreuzungen zu härten, um die Flanken des Hauptstosses zu schützen.
- ★ Mich bereithalten:
 - ★ Bei Feindkontakt den Frontzug mit dem Rest der Kp zu unterstützen.

Aufträge

Zug DUKE	★ Durchfährt und durchsucht das Industriegebiet. ★ Hält sich bereit über die HAUPTSTRASSE zur Brücke zu stossen.
Zug BARON, EARL, VISCOUNT	★ Halten sich bereit die Kreuzungen der HAUPTSTRASSE zu härten. Zuweisung der Züge auf die Kreuzungen folgt nach der ersten Phase.

Besondere Anordnungen**DUKE****Kommunikation**

- ★ Kommunikation erfolgt durchwegs per Funk

Eventualplanung

- ★ Bei gegnerischer Präsenz im Industriegebiet verschieben die Z BARON, EARL und VISCOUNT auf Befehl. BARON wird als Frontzug DUKE direkt unterstützen. EARL und VISCOUNT umfassen den Gegner nördlich und stossen über die HAUPTSTRASSE in den Rm.

Feuerunterstützung

- ★ Bogenfeuer steht nicht zur Verfügung.

ABC

- ★ BG0

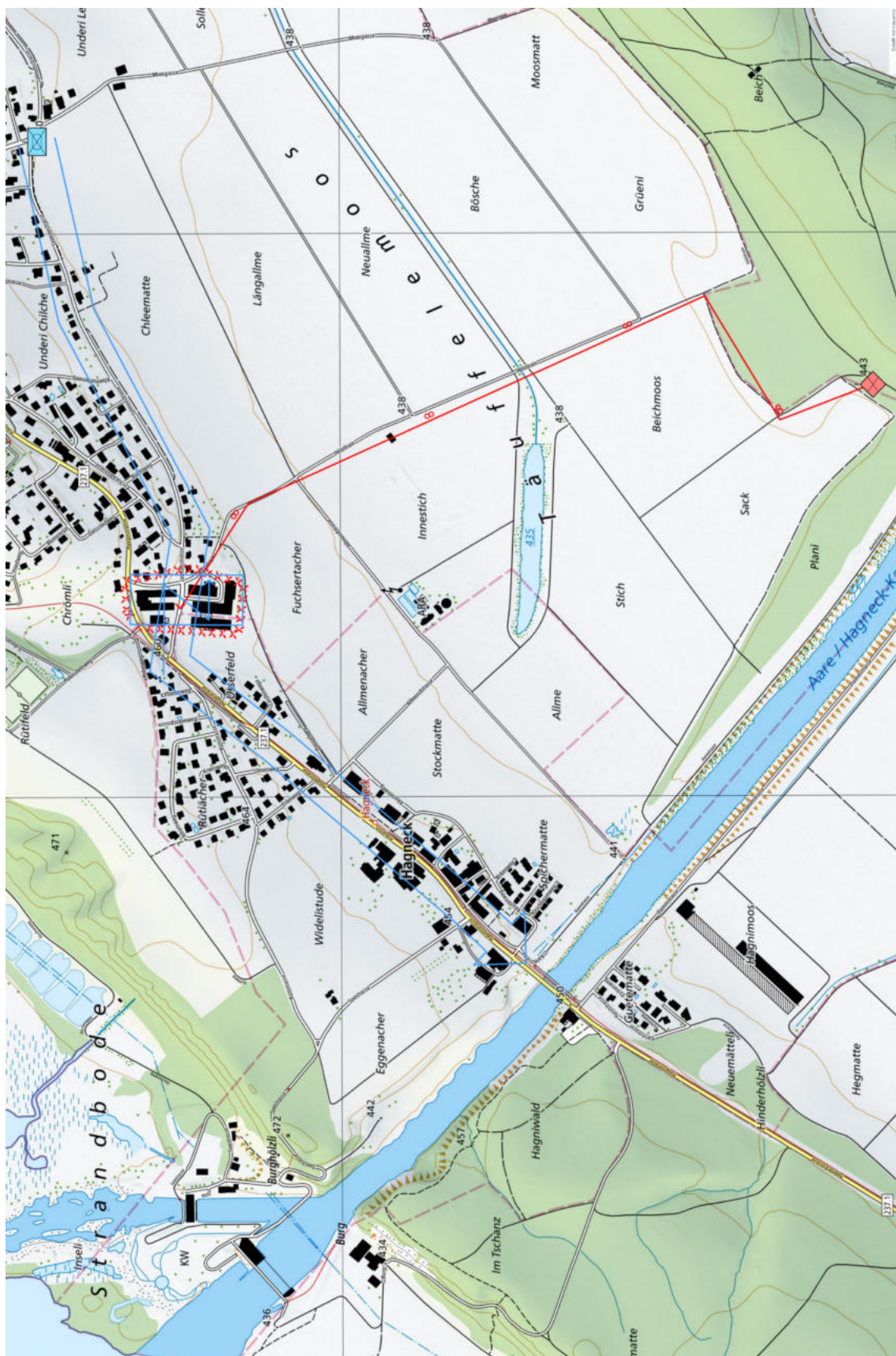
Standorte

- ★ **Mein Standort:** In meinem Führungsfz hinter Z EARL
- ★ **Mein Stv:** In seinem Führungsfz hinter Z BARON

Pz Gren Kp 3

Hptm Wellington

Kommandant



Verfügbare Mittel (Jeweils 4x):

DUKE

Pz Gren (Abgesessen)



12cm (120m)

Stgw 90: 2
RGW + NLAW: 5Stgw 90: 30 cm (300m)
RGW+NLAW: 40 cm (400)

1

SCHÜTZENPANZER 2000



28cm (280m)



4



100cm (1 km)



4

4. Erstellen von Szenarien

Die in diesem Werk enthaltenen Szenarien decken ein breites Spektrum an taktischen Lagen, Friktionselementen und Entscheidungsdilemmata ab. Dennoch liegt ein wesentlicher Wert der Sandkastenausbildung in der Möglichkeit, die Inhalte gezielt an aktuelle Ausbildungsbedürfnisse und den Erfahrungsstand der beübten Zugführer anzupassen. Dieses Kapitel befähigt die Übungsleitung, eigene Szenarien zu entwerfen, welche mit den in diesem Buch gesammelten kompatibel sind.

Der Schwerpunkt liegt darauf, die Szenarioentwicklung strukturiert und nachvollziehbar zu gestalten. Dabei werden die einzelnen Schritte, von der Festlegung des Ausbildungsschwerpunktes, der Befehlsgebung, dem Kartenausschnitt bis zum Erstellen eigener Mittelkärtchen, dargestellt. So wird sichergestellt, dass jedes neue Szenario mit den Grundzügen des Sandkastentrainings übereinstimmt.

Das beinhaltet insbesondere die einheitliche Aufbereitung der 5-Punkte-Befehle beider Fraktionen, sowie die visuelle Umsetzung durch Pixel-Art-Mittelkärtchen und Geländedarstellungen im definierten Massstab.

Weiter können so in zukünftigen Auflagen und auf Github die Szenarioeinsendungen von Einheitskommandanten und Berufsoffizieren berücksichtigt werden, um den Mehrwert dieses Behelfs mit der Zeit weiter steigen zu lassen. Dieser modulare Ansatz erlaubt es, die Sammlung fortlaufend zu erweitern, ohne an Stringenz einzubüßen.

4.1. Die Szenarioeinführung

Der Ausbildungsschwerpunkt ist das Fundament jedes Szenarios. Er bestimmt, welche Fertigkeiten und Führungsentscheidungen im Zentrum stehen und beeinflusst damit Lagegestaltung, Befehlsausgaben und Friktionselemente. Anders als ein allgemeines Thema beschreibt der Schwerpunkt einen klar abgegrenzten Ausbildungsinhalt, an dem die spätere Auswertung ausgerichtet wird.

Zu Beginn prüft die Übungsleitung, welche Fähigkeiten bei den beübten Zugführern vertieft oder überprüft werden sollen. Dabei können aktuelle Beobachtungen aus vorherigen Übungen, zukünftige Einsätze oder konkrete taktische Herausforderungen ausschlaggebend sein. Der Schwerpunkt muss so formuliert werden, dass er innerhalb des Sandkastens mit den vorgesehenen Mitteln realistisch umsetzbar ist und sowohl ARES als auch DUKE in der Übung mit ähnlichen Dilemmata konfrontiert werden. Dies kann herausfordernd sein und sollte ausgiebig geprüft werden.

Ein prägnanter Ausbildungsschwerpunkt lässt sich in einem Satz zusammenfassen, beispielsweise:

- ★ «Führen eines Zugs im Ortskampf bei instabiler Funkverbindung.»

Oftmals gehört ein Friktionselement zum Ausbildungsschwerpunkt. Folgend eine Liste möglicher Friktionen, welche bislang nicht in einem Szenario dieses Behelfs verwendet wurden:

- ★ Der Gegner hört mit (Beide Seiten haben Zugriff auf den Adressnetzplan ihres Kontrahenten)
- ★ Meuterei (eine Gruppe spaltet sich während dem Szenario vom Zug ab und verfolgt ein eigenes Ziel)
- ★ Fehlidentifikation (eigene Aufklärung meldet einen Gegner, der sich später als eigene Kräfte herausstellt)
- ★ B- oder C-Kampfmittel im Einsatzraum (Sowohl der Zugführer als auch die Gef Ord trainieren im Tenü D)
- ★ Nachtkampf (Agieren am Sandkasten mit RLV, der Zugführer muss mit begrenzten Lichtverhältnissen mit seinen Fhr Mitteln arbeiten)
- ★ Überraschendes Gefecht (Beide Seiten erhalten nur die allgemeine Lage aber keine Befehlsausgabe, improvisierte Führung)

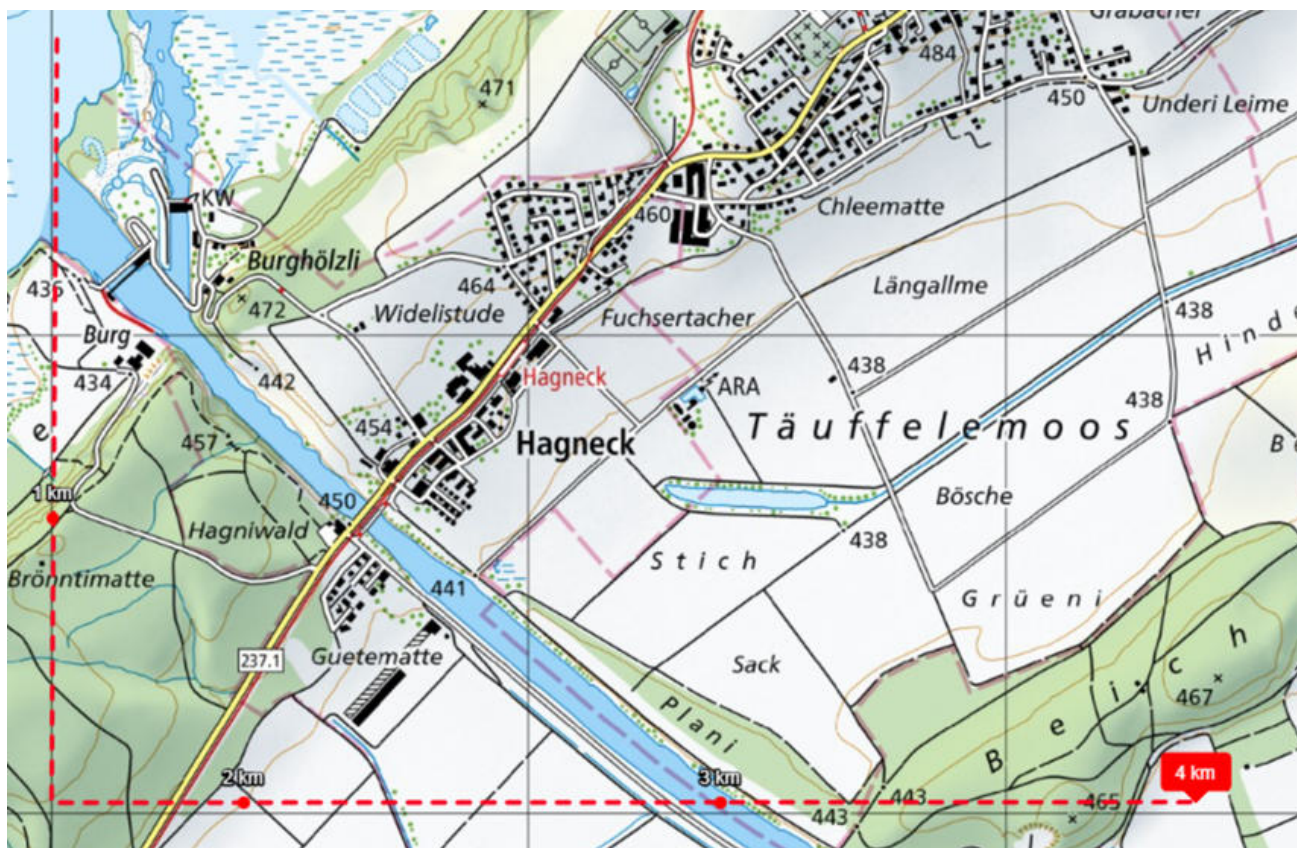
Mit dieser Festlegung steht der Leitfaden für die weitere Szenarioentwicklung. Das Gelände und die Kräfteverhältnisse werden konsequent darauf abgestimmt, sodass die Übung gezielt das beabsichtigte Führungsverhalten fordert und fördert.

Aus diesem Ausbildungsschwerpunkt wird die Szenarioeinführung abgeleitet. Es sind die Lernziele, das trainierte Verhalten und die Hinweise für die Übungsleitung zu definieren. Falls der Einheitskommandant mit einem Szenario eine aktuelle Situation oder zukünftige Übung trainieren will, welche für andere Ausbilder keinen Mehrwert bringt, kann dies auch weggelassen werden. Bei der Weitergabe an andere muss insbesondere bei den Hinweisen für die Übungsleitung die Absicht des Szenarioautors klar werden. Es ist sinnvoll sich sowohl bei den Lernzielen, als auch beim trainierten Verhalten, auf die zentralen Punkte zu beschränken.

Mit der Festlegung des Ausbildungsschwerpunktes geht die Entscheidung einher, welchen Verband die Fraktionen im Szenario darstellen und in welchem Gelände sie operieren. Ob Panzerzug, Infanterieeinheit, Panzergrenadiere oder gemischter Verband, diese Wahl beeinflusst Auftrag, verfügbare Mittel und taktischen Handlungsspielraum. Mechanisierte Kräfte entfalten ihre Stärken vor allem in offenem Gelände mit weiten Sichtlinien und hohem Bewegungstempo, während Infanterieverbände ihre Vorteile in bebautem oder stark gegliedertem Terrain ausspielen. Erst wenn der Verbandstyp definiert ist, kann eine fundierte Entscheidung über das passende Gelände getroffen werden. Der Einsatzraum sollte die Fähigkeiten der gewählten Verbände realistisch widerspiegeln und den Ausbildungsschwerpunkt unterstützen. So lässt sich sicherstellen, dass Szenarioanlage, Kräfteansatz und Raumgestaltung von Beginn an kohärent aufeinander abgestimmt sind.

4.2. Das Gelände

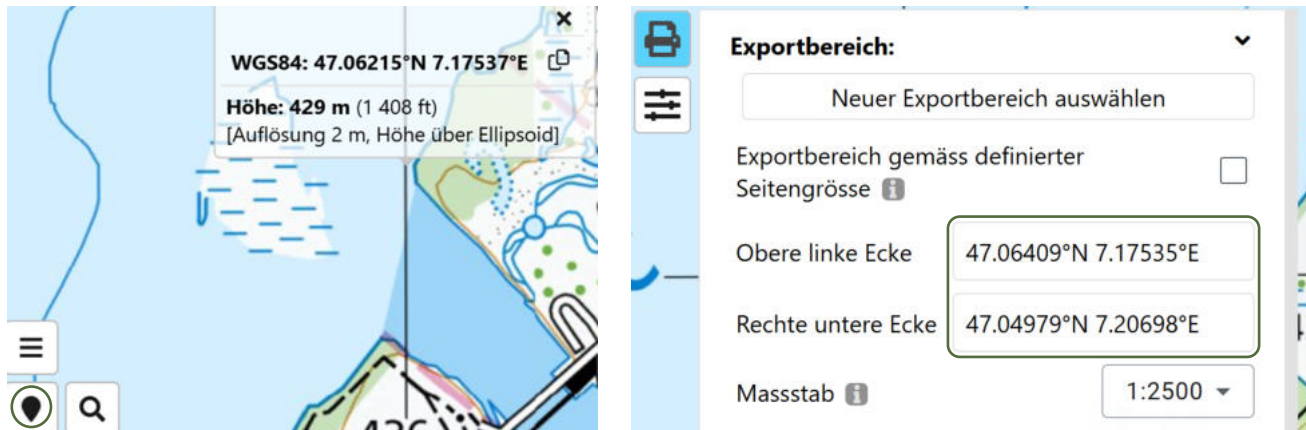
Die Auswahl des darzustellenden Geländes wird von zwei Prinzipien beeinflusst: die Ausrichtung auf den Ausbildungsschwerpunkt und die Machbarkeit das Gelände sinnvoll im Sandkasten abbilden zu können. Je einfacher, beziehungsweise detailarmer, der ausgewählte Kartenausschnitt ist, desto genauer werden ihn die Gefechtsordnungen replizieren können. Hierbei lohnt es sich auf map.geo.admin.ch ausgiebig nach einem geeigneten Geländeausschnitt zu suchen. Sollte ein Kartenausschnitt den zwei Prinzipien genügen, sollten die Ränder des Ausschnitts mittels der «Messen»-Funktion entsprechend der Dimensionen des Sandkastens und des Massstabs überprüft werden. Um mit den bestehenden Mittelkärtchen kompatibel zu sein, sollten einmal 2.4 km und einmal 1.6 km für jeweils Seite und Tiefe gemessen werden.



Karten der Schweiz – Schweizerische Eidgenossenschaft – map.geo.admin.ch

Um diesen Kartenausschnitt zu exportieren (und später auch die Führungskarten für die Zugführer vorzubereiten) wurde bei der Erstellung dieses Behelfs auf map.army zurückgegriffen. Mit KADAS sollte dies auch möglich sein, wobei map.army auch auf zivilen Endgeräten verwendet werden kann. Da map.army mit den globalen GPS-Koordinaten arbeitet, müssen diese zu Beginn mit der integrierten Messfunktion ausfindig gemacht werden:

Es sind die Koordinaten der linken oberen Ecke, sowie der rechten unteren Ecke zu finden. Diese werden dann in die entsprechenden Kästchen zur Definition des Exportbereichs eingetragen:



Der Massstab, welcher ausgewählt werden kann, ändert einzig den Detailgrad der Karte und somit den Kartenmassstab, nicht aber den des Sandkastens. Ein Kartenmassstab von 1:2500 reicht für die Darstellung des Geländes durch die Gefechtsordonnanz und ist somit empfehlenswert. Durch das Anklicken des «Exportieren»-Buttons steht der Kartenausschnitt mit den korrekten Dimensionen für den Sandkasten zur Verfügung. Nun müssen die Befehlsausgaben erstellt werden.

4.3. Die Befehlsausgaben

Die Befehlsausgaben bilden das Herzstück jedes Szenarios im Sandkastentraining. Der zentrale Unterschied zu vielen anderen Ausbildungsmitteln liegt darin, dass hier beide Fraktionen – ARES und DUKE – vollständig ausgearbeitete 5-Punkte-Befehle erhalten. Dies schafft einen gleichwertigen und klar strukturierten Ausgangspunkt für beide Zugführer und ermöglicht ein realitätsnahes Gegeneinander unter identischen formalen Voraussetzungen.

Die Fraktionen sind bewusst thematisch klar abgegrenzt: ARES mit griechisch-mythologischer Prägung und Kommandant Odysseus unter der übergeordneten Führung von ZEUS, DUKE im Stil des Britischen Empire unter Kommandant Wellington mit der übergeordneten Führung von KING. Diese festen Bezugspunkte sorgen für Wiedererkennbarkeit, klare Rollenbilder und verhindern Verwechslungen in der Übungsumgebung.

Beim Erstellen der Befehle ist entscheidend, dass der Szenarioautor sich in die Rolle des jeweiligen Kommandanten hineinversetzt. Die Befehle sind aus der Perspektive von Odysseus beziehungsweise Wellington zu formulieren, wie diese die Lage zum Zeitpunkt der Befehlsausgabe einschätzen würden. Der Szenarioautor verfügt in der Regel über mehr Informationen als ein realer Kommandant zu diesem Zeitpunkt hätte; es gilt daher, den Wissensstand gezielt zu begrenzen und nur jene Lageelemente in den Befehl aufzunehmen, die für den Kommandanten plausibel bekannt sein können.

Weitere Feinheiten, die in der Befehlsausgabe zu beachten sind:

- ★ Plausible Unvollständigkeit: Die Befehle dürfen nicht allwissend wirken; Unschärfen und Annahmen gehören zur Realität und zwingen zu eigener Lagebeurteilung.
- ★ Charakter der Fraktion: Partnerverbände, wie beispielsweise Artillerie- oder Aufklärungsverbände sollten zur Kohärenz entsprechend der Thematiken benannt werden.
- ★ Symmetrische Ausgangsbedingungen: Auftrag, Kräfteansatz und Zeitrahmen sind so zu gestalten, dass beide Seiten vergleichbare Handlungsspielräume haben, ohne identische Lagen zu erzeugen, die sich spiegeln.
- ★ Von unzähligen und überdetaillierten Folgephasen ist in der Absicht und insbesondere bei den Aufträgen abzusehen. Oftmals entwickeln sich die Szenarien im Sandkasten zu Situationen, welche schwierig vorhersehbar sind und welche durch Funkkontakt mit dem Zugführer gelöst werden können. Eine zu minutiöse Planung resultiert in einem unnötigen Zusatzaufwand.

Von einer Anleitung, wie Befehlsausgaben auf Stufe Einheit zu formulieren sind, wird hier abgesehen. Eine gute Struktur findet sich auf LMS unter «52.080 Behelf Führung Einheit» bei «Vorlage Einsatzbefehl Einh».

Zusätzlich zu den schriftlichen Befehlen empfiehlt sich die Beilage einer gezeichneten taktischen Karte auf Basis der Geländekarte. Diese Karte sollte den befohlenen Einsatzraum, eigene und bekannte gegnerische Ausgangsstellungen sowie markante Geländepunkte enthalten. Sie dient den Zugführern als Arbeitsgrundlage für die eigene Befehlsausgabe und fördert die realitätsnahe Vorbereitung. Sie kann vollumfänglich mit den Ressourcen auf map.army erstellt und analog zur Geländekarte exportiert werden.

4.4. Die Mittelkärtchen

Die Mittelkärtchen sind ein zentrales Hilfsmittel des Sandkastentrainings und stellen die verfügbaren Mittel jeder Fraktion in standardisierter Form dar. Sie ermöglichen eine klare, visuelle Zuordnung im Sandkasten und verhindern Missverständnisse über Anzahl, Art und Fähigkeiten eingesetzter Elemente.

Jedes Kärtchen enthält die Bezeichnung des Mittels, eine abstrahierte Darstellung (Pixel-Art) und die wesentlichen taktischen Parameter. Diese einheitliche Gestaltung erleichtert den schnellen Überblick und erlaubt es, Szenarien unkompliziert zu replizieren oder anzupassen. Die Kärtchen dienen nicht nur der Darstellung am Sandkasten, sondern sind auch Teil der Befehlsausgabe: Im Abschnitt «Verfügbare Mittel» werden sie namentlich aufgeführt, sodass beide Seiten exakt wissen, über welche Ressourcen sie zu Beginn der Übung verfügen.

Bei der Erstellung neuer Szenarien ist darauf zu achten, dass die Mittelkärtchen den realistischen Kräfteansatz widerspiegeln und zum Ausbildungsschwerpunkt passen. Zusätzliche oder angepasste Kärtchen können entworfen werden, um spezielle Szenarien zu unterstützen, wie beispielsweise besondere Fahrzeuge oder zivile Elemente. Dabei ist der Standard des bestehenden Satzes einzuhalten, um optische Einheitlichkeit und Wiedererkennung sicherzustellen. Um die Balance und Kompatibilität mit den bestehenden Mittelkärtchen sicherzustellen, ist es lohnenswert sich bei der Erstellung neuer Kärtchen an folgenden Richtwerten zu orientieren:

Standartwerte Waffensysteme	
Mittel	Wert auf Mittelkärtchen
Infanteristische Feuerwaffen	2
Infanteristische Panzerabwehrwaffen	5
30mm Maschinenkanone (SCHÜTZENPANZER 2000)	4
12.7mm Maschinengewehr	3
12cm Pz Kanone	6

Standartwerte Panzerungen	
Mittel	Wert auf Mittelkärtchen
Infanterie	1
Ungepanzerte Fahrzeuge	2
Leicht gepanzerte Fahrzeuge	3
Panzerfahrzeuge (SCHÜTZENPANZER 2000)	4
Kampfpanzer	5

Die Pixel-Art-Darstellungen für die Mittelkärtchen lassen sich mittels künstlicher Intelligenz ohne grösseren Aufwand erstellen. Bei der Erstellung der existierenden Mittelkärtchen wurde ChatGPT verwendet. Zur Unterstützung der Bildgenerierung ist es lohnenswert ein Symbolbild (entweder aus den Gliederungsbildern der Armee oder aus dem Internet) dem KI-Programm zur Verfügung zu stellen.

Mit folgendem «Prompt» lassen sich neue Bilder für die Mittelkärtchen generieren:

Create a side-view pixel art illustration of a military vehicle based on the provided reference.

- ★ *Style: Retro-inspired 2D pixel art (classic wargame aesthetics).*
- ★ *Perspective: Strictly side profile (no isometric or angled view).*
- ★ *Color scheme: Realistic military tones (e.g., olive green, NATO camouflage, gray).*
- ★ *Detail level: High enough for recognition, low enough for tactical map usability.*
- ★ *Background: Transparent or plain solid color (beige or gray, if necessary).*
- ★ *Format: Landscape, approximately 300x100 pixels.*
- ★ *No text, no emblems (unless explicitly requested), no framing.*
- ★ *Bold outlines and clean pixel shading for visual clarity.*
- ★ *Emphasize track or wheel detail, silhouette, and weapon/mast/mirror/turret if present.*

Hiermit können auch zivile Fahrzeuge im entsprechenden Stil generiert werden, wie in Szenario 4 dargestellt.

Mit dem Abschluss der Erstellung der Mittelkärtchen ist das Szenario bereit eingesetzt zu werden.

5. Abschluss und Ausblick

Mit diesem Werk liegt den Einheitskommandanten und Berufsoffizieren ein Instrument zur sandkastenbasierten Taktikausbildung von Zugführern vor. Die dargestellten Szenarien decken ein breites Spektrum taktischer Lagen, Friktionselementen und Entscheidungsdilemmata ab. Sie sind bewusst so konzipiert, dass sie sowohl direkt eingesetzt als auch als Vorlage für die Entwicklung eigener Szenarien dienen können.

Die Sandkastenausbildung lebt von Vielfalt und Anpassungsfähigkeit. Jede Einheit verfügt über eigene Erfahrungen, Schwerpunkte und Ausbildungsbedürfnisse. Daher sind Szenarien, die auf den hier beschriebenen Standards beruhen, jederzeit erweiter- und anpassbar. Ich ermutige dazu, eigene Lagen zu entwickeln, im Ausbildungsbetrieb zu erproben und daraus gewonnene Erkenntnisse mit anderen zu teilen.

Mein besonderer Dank gilt Major im Generalstab Christoph H. R. Meier für seine wertvolle Unterstützung bei der fachlichen Ausrichtung und der inhaltlichen Schärfung dieses Behelfs. Ebenso danke ich den zahlreichen Kameraden, die mit grösseren wie kleineren Inputs zum Entstehen und zur Verbesserung der Inhalte beigetragen haben.

Um den Nutzen dieses Behelfs stetig zu erhöhen, sind Rückmeldungen aus der Praxis ausdrücklich erwünscht. Hinweise zu Verbesserungspotenzial oder vollständig ausgearbeitete Szenarien tragen dazu bei, die Ausbildungsqualität weiter zu steigern.

Dieser Behelf ist als Open Source unter Creative Commons Attribution 4.0 lizenziert. Verbesserungsvorschläge, Korrekturen und vollständig ausgearbeitete Szenarien können über das GitHub-Repository eingereicht werden: <https://github.com/MickBiesuz/Behelf-Sandkastentraining>.



Auf persönliche Rückmeldungen via LinkedIn freue ich mich bereits.

Durch kritische Anwendung, sowie den offenen Austausch zwischen Einheitskommandanten und Berufsoffizieren kann dieser Behelf langfristig zu einem noch wirkungsvolleren Werkzeug der taktischen Führungsausbildung werden.

6. Anhang

6.1. Kurzanleitung Ablauf Sandkastentraining

MASSSTAB

- ★ 1 cm = 10 m (1:1000)

RUNDENABLAUF

01. BEWEGUNGSPHASE (gleichzeitig)

- ★ Beide Seiten bewegen Mittel
- ★ Distanzen gemäss Mittelkärtchen
- ★ Erste fertig > andere hat 15 Sek.

2. KAMPFPHASE (abwechselnd)

- ★ Erste fertig > schießt zuerst
- ★ Dann abwechselnd je 1 Schuss pro Mittel

WAFFENWIRKUNG

Schritt 1: REICHWEITE prüfen

- ★ Schnur messen (Länge gemäss Kärtchen)
- ★ Schussfeld frei?

Schritt 2: TREFFER würfeln

- ★ Kampfwert $\geq$ Panzerungswert?
- ★ Würfeln: 4-6 = Treffer
- ★ In Deckung: 5-6 = Treffer

Schritt 3: SCHADEN würfeln

- ★ 1-2 = Mobility Kill (fahrunfähig)
- ★ 3-4 = Firepower Kill (wirkungsunfähig)
- ★ 5-6 = Zerstört
- ★ + Modifikator: (Kampfwert - Panzerungswert)
- ★ Max. +2

GELÄNDE**Strasse/Feldweg (Radfahrzeuge):**

- ★ Bewegung $\times 1.5$

Schwieriges Gelände (Radfahrzeuge):

- ★ Bewegung $\div 2$

Raupenfahrzeuge

- ★ Konstant gemäss Kärtchenwert

Deckung:

- ★ Trefferchance 5-6 statt 4-6